BRAVO

öS 33,00 · sfr 4,10 · Lire 6.200 · hfl 5,00 · bfr 97,00 · sit 530 · FF 19,00

Nr. 8 August 1998 DM 4,00

SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

BRAVO SCREENFUN ● Online ● TV ● Kino ● Hardware ● Software ● Tips ● Spiele

MEGA POSTER
Final Fantasy VII
Akte X

Akte X : Der Film
+ Das Spiel
+ Das CD-Lexikon

Fantasy-Knüller
Zelda 64

Alien-Shooter
H.E.D.Z.

Endlich für PC
Final Fantasy VII

Bitte lächeln!
Coole Fotos mit der Gameboy-Kamera

4 394316 204006 08

Neuer kostenloser SCREENFUN-Service: Spiele-Lösungen per Post

Alles

02:57

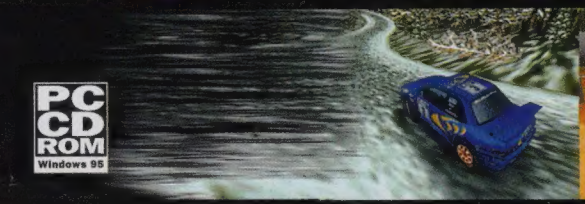
eine Frage der Ehre

• Realistische Fahrzeugschäden • Überwältigende Licht- und Schmutzeffekte • Experten-erprobtes Fahrverhalten
• Rallye-Helmkamera • Über 52 unterschiedliche Strecken • Ur-Quattro gegen Subaru Impreza WRC

COLIN McRAE RALLY™

www.colinmcrae.com

Schnell, hart und dreckig!



Mit der Lizenz zum Rasen vom Rallye-Weltmeister COLIN McRAE

PlayStation

Codemasters

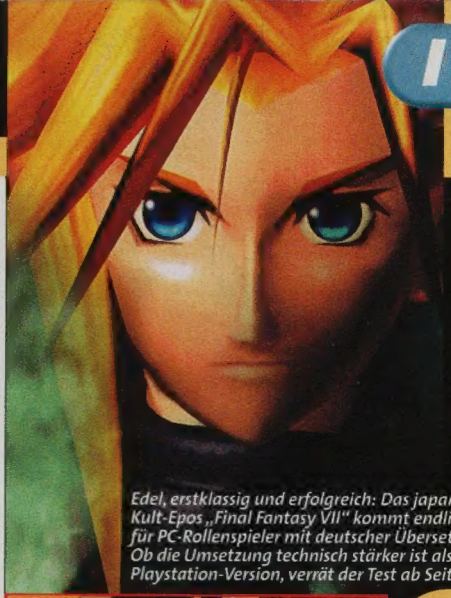
PC CD ROM Windows 95

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

BRAVO SCREENFUN

INHALT

8/98



Edel, erstklassig und erfolgreich: Das japanische Kult-Epos „Final Fantasy VII" kommt endlich für PC-Rollenspieler mit deutscher Übersetzung. Ob die Umsetzung technisch stärker ist als die Playstation-Version, verrät der Test ab Seite 28

AUF DER SUCHE NACH ALIENS S. 112

ANGESPIELT

Hot! 4 **Zelda 64: The Ocarina of Time**
Link rüstet sich für schnelle Abenteuer in 3D

Hot! 6 **Sega Dreamcast**
Sticht die neue Konsole Sony und Nintendo aus?

8 **Homeworld**
Begeisternd: Echtzeit-Strategie im Weltraum

10 **Grim Fandango**
Caramba! LucasArts spielt zum Höllentanz auf

12 **H.E.D.Z.**
In Hasbros Action-Spektakel rollen die Köpfe

14 **Gangsters**
Nur ein guter Stratege ist kein toter Stratege

18 **Das Genre lebt: PC-Rollenspiele**
Noch mehr Grafik-Power & frische Design-Ideen

22 **News**
Infos und die neuesten Trends in aller Kürze

CHARTS

24 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

Alle Spiele alphabetisch:

26 So bewertet BRAVO SCREENFUN
41 **Batman & Robin**
45 **Castrol Honda Superbike**
Hot! 34 **Colin McRae Rally**
47 **Dominion**
Hot! 28 **Final Fantasy VII**
46 **GT 64**
42 **Kula World**
47 **M.A.X. 2**
36 **Mech Commander**
43 **N2O**
41 **Team Apache**
45 **Tombi**
40 **Unreal**
43 **Vangers**
44 **Vigilante 8**
45 **War Games**
Hot! 32 **X-Files: The Game**
50 **Kurz & knackig:** Mini-Tests
52 **Gut & billig:** Diese Spiele gibt's günstig

Wandelnde Zeitbombe? In „H.E.D.Z." werden die schönsten Köpfe gejagt!

MECH COMMANDER S. 36

COLIN MCRAE RALLY S. 34

UNREAL S. 40

KINO/TV

Hot! 112 **Akte X: Der Film**
Das Mystery-Duo sucht im Kino nach Aliens

114 **Lethal Weapon 4**
Kawumm-Action, irre Stunts & coole Sprüche

116 **Die wichtigsten Filme und Videos**

Hot! 118 **Urlaubslektüre: Bücher zu TV-Serien**
Nehmt Eure Lieblinge mit an den Strand

120 **TV-Highlights** im Juli/August

SPECIAL

122 **Zocken im Game Café**
Internet-Sessions ohne eigenes Netzwerk

124 **Gesucht: der SCREENCHECKER**
Ist dieses Rätsel zu stark, bist Du zu schwach

RUBRIKEN

23 **Impressum**

126 **Leserbriefe**
Eure Meinung ist gefragt

127 **Vorschau**

128 **Fun** Witze, Rätsel, Comic

130 **Gewinne satt**
Der SCREENFUN-Jackpot

Fotos: Pro 7, Michael Kayser

LÖSUNGEN PER POST

SCREENFUN bietet Euch kostenlose Lösungen zu Spielen an – etwa zu „The Curse of Monkey Island", „Tomb Raider II", „Zelda IV", „Diddy Kong Racing", „Abe's Oddysee" und vielen anderen.

Gebt auf einer Postkarte an, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergeßt nicht, dabei auch das System zu nennen. Schickt die Karte an folgende Adresse:

BRAVO SCREENFUN
»Lösungen per Post«
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend kostenlos zugeschickt.

HARDWARE

81 **Know-how** So funktioniert ein Analog-Modem

Hot! 82 **Analoge 56k-Modems** unter 300 Mark im Vergleichstest

88 **USB** Die Revolution: eine Schnittstelle für alle Geräte

Hot! 90 **Gameboy-Kamera** Fotos machen, verfremden, ausdrucken

92 **Zubehör-Gags** N64-Passport, Rumble Pak mit Blitzlicht

94 **Marktpreise** Wo es günstig Hardware gibt

94 **Digitale Videokamera** Die Kodak DVC 323 im Härtetest

95 **Scorpio Easy 3** Flachbettscanner für unter 100 Mark

SOFTWARE

98 **„Volltreffer"!** Super: Tippen lernen beim Fußballspielen

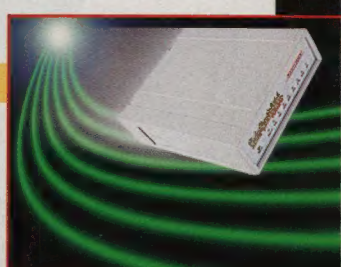
100 **Im Kurztest** Software-Tops und -Flops

102 **Kampf dem Chaos!** Workshop mit MS-Access

ONLINE

106 **Ferien im Cyber-Land** Macht eine Weltreise im Internet!

108 **Der große Online-Kurs** So programmiert Ihr Eure eigene Homepage, Teil 6: Frames



ANALOG-MODEMS S. 81

KAMPF DEM CHAOS S.102

Noch spitzere Ohren als Mr. Spock hat nur einer: Link, der Held aus den „Zelda"-Spielen. Sein erstes 3D-Abenteuer soll bald auf den Markt kommen.

ZELDA 64

The Ocarina of Time

Das Auge ist die Schwachstelle des Viehs

Bereits zum fünften Mal muß Link Prinzessin Zelda vor Ganon retten

Auf der diesjährigen E3-Messe in Atlanta konnte bereits eine viel weiter fortgeschrittene Version angespielt werden als noch vor einem halben Jahr auf der Spaceworld-Messe in Tokio. Die Fortschritte, die „Zelda 64" in der Zwischenzeit gemacht hat, sind nicht zu übersehen: Link hat seine Polygon-Kanten größtenteils verloren und wurde bis ins Detail animiert. Er verfügt über die gleichen Waffen (Bumerang, Bomben) und Gegenstände wie schon in alten NES-Tagen, nur sind diese jetzt viel einfacher und schneller anzuwenden. **Neben seinem normalen Schwert kann Link auch mit einem mächtigen Bihänder auf seine Feinde losgehen.** Wie der Name schon sagt, braucht Link zwei Hände, um die schwere Klinge zu führen und kann deshalb nicht noch gleichzeitig seinen Schild halten. Mit einem langen Stock kann der Abenteurer unter anderem Pflanzen bekämpfen. Aber wehe, wenn Du den Stock gegen einen Felsen schlägst: Dann hast Du nämlich plötzlich nur noch ein abgebrochenes Stöckchen in der Hand, das Dir recht wenig nützen wird. Eingefleischte „Zelda"-Spieler werden sich bestimmt noch an die praktischen Bomben erinnern. Auch in 3D sprengst Du mit ihnen geheime Eingänge auf oder fütterst zehn Meter hohe Ungeheuer mit den gebißfeindlichen Knallbonbons.

Wie bereits in Ausgabe 1/98 erwähnt, reift Link während des Spiels vom kleinen Jungen zum Teenager heran. Mit ihm wachsen auch seine Aktionsmöglichkeiten: Nicht nur, daß er als Älterer schwere Dinge einfacher heben kann, sogar Zaubersprüche sind ihm nicht mehr fremd. Doch meistens muß er sich mit blanker Klinge zu Wehr setzen, und dabei darf er keine Sekunden vertrödeln: **Ständig muß es Link mit mehreren Gegnern gleichzeitig aufnehmen.**

Wenn Du Bogen oder Steinschleuder anwählst, agiert die Kamera automatisch aus Links Perspektive, auch, wenn Du auf einem Pferd reitest.

Obwohl dreidimensional, hält sich „Zelda 64" eng an seine Vorgänger: Die meiste Zeit durchwanderst Du die zauberhafte Welt Hyrule auf der Suche nach Hinweisen und Extras. Die Schergen des Bösewichts Ganon sorgen dafür, daß der beschwerliche Weg nicht langweilig wird.

Nintendo arbeitet zur Zeit emsig an der Fertigstellung des Produkts. Erklärtes Ziel ist nämlich, „The Ocarina of Time" spätestens im November mit deutschen Bildschirmtexten hierzulande zu veröffentlichen. Dann läuft das Weihnachtsgeschäft für Nintendo bestimmt besser als im vorigen Jahr, außerdem wird nun hoffentlich mit „Zelda 64" die lang angekündigte „große Spieleflut" endlich eingeläutet.

PC | PS | **N64** | SAT | D/E

Zelda 64: The Ocarina of Time

Action-Adventure für Einsteiger bis Fortgeschrittene

Start: voraussichtlich November '98

Nintendo | 1 Spieler

Der Name Zelda gilt als Erfolgsgarant. „The Ocarina of Time" ist ein heißer Anwärter auf den Titel „Spiel des Jahres"

Hoch zu Roß ist Link schneller unterwegs und kann größere Hürden überwinden. Die Möhren stellen die Energie des Pferdes dar

Den Erfolg im Visier: Link ist neben Super Mario und Donkey Kong die beliebteste Videospielfigur, die sich Shigeru Miyamoto ausgedacht hat

Text: Christian Henning

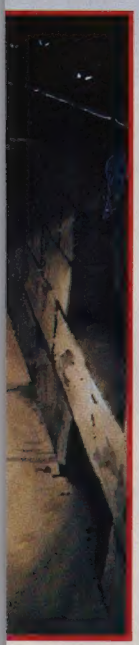
Steigt da etwa gerade Phönix aus der Asche? Der aus Flammen bestehende Feuerdrache sieht in Bewegung besonders imposant aus

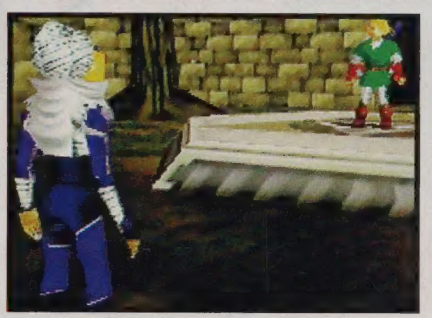
Wenn es Link einmal zuviel wird, kann er einen mächtigen Rundum-Hieb ausführen, der ihm seine Feinde fürs erste vom Leib hält

Weiblich ledig, jung...sucht Held

Schwing den holden Degen: Mit Hilfe des Log-On-Systems verliert Link seine Feinde nie aus den Augen

Keine Angst vor großen Gegnern: Dieser finster dreinschauende Endgegner ist noch relativ klein





Freund oder Feind? Zwischen seinen Kämpfen und Wanderungen spricht Link mit anderen Elfen

Auf zu neuen Taten: Einen Sprungknopf gibt es nicht. Link springt automatisch

Link kann sich nach einem Sprung mit den Händen festhalten und hochziehen

Die Echsenmenschen sind gute Schwertkämpfer

Dreamcast

Mit SEGA ins nächste Jahrhundert

Anschaltknopf: Der Zutritt in eine neue Spielewelt

CD-Laufwerk-Öffner: Nur spezielle Dreamcast-Spiele laufen

Sega geht mit der Zeit: Vier Joypad-Anschlüsse sind heute Standard

Ähnelt optisch dem Saturn: die Grundkonsole Sega Dreamcast – ab 1999 auch bei uns

Der Analog-stick ähnelt dem des Saturn-Analog-Pads

Das bewährte digitale Steuer-kreuz darf nicht fehlen

Der Videospielpionier schlägt zurück: Mit der Traumkonsole „Dreamcast" will Sega das N64 und die Playstation in den Schatten stellen.

Wer Videospiele kennt, der schätzt auch den Namen Sega: Mit dem „Mega Drive" produzierte der japanische Konzern einen weltweiten Verkaufsschlager und war nahe dran, den Erzkonkurrenten Nintendo von der Nummer-eins-Position zu verdrängen. **Doch zu Beginn des 32-Bit-Zeitalters verlor die Traditionsfirma an Boden:** Das neue Flaggschiff „Saturn" kam Ende 1994 auf den japanischen Markt, wurde aber von der (nur einen Monat später vorgestellten) Sony-Playstation hinweggefegt.

Mit dem Erfolg des Videospiel-Neulings Sony hatte keiner gerechnet: Heute ist Sega hinter Sony und Nintendo auf den dritten (und letzten) Rang im Videospielzirkus abgerutscht. Doch Sega, bekannt für mächtige Technik und Spiele wie „Virtua Fighter", „Sonic" und „Panzer Dragoon", gab nicht auf und zückt jetzt ein Hardware-As, an dem japanische Techniker seit Jahren im Geheimen tüfteln: Auf einer gewaltigen Präsentation in Tokio, der „Sega New Challenge Conference", enthüllt die Firma die Wunderkonsole Dreamcast. Das 128-Bit-Gerät soll Sega in ein goldenes Zeitalter führen.

Noch dieses Jahr erscheint die Hardware mit ersten Spielen in Japan, im Sommer 1999 kommt das Dreamcast auch zu uns. Der Preis steht zwar noch nicht endgültig fest, er dürfte aber 500 Mark nicht überschreiten.

Visionär: Das Dreamcast-Abbild von Sega-Boß Shoichiro Irimajiri

Mehrere tausend Sega-Fans standen geduldig an, um einen Blick auf das Dreamcast-Spiel „D2" zu werfen

Wolf im Schafspelz

Unter dem schmucklosen Gehäuse versteckt Sega die momentan leistungsfähigsten Chips der Spielewelt. So wirkt selbst ein vollausgestatteter Pentium2-PC gegen die CPU des japanischen Elektronik-Riesen Hitachi und der neuesten Generation des 3D-Beschleunigers PowerVR wie eine lahme Ente. Auf dem PC-Sektor konnte sich „PowerVR" von NEC noch nicht gegen „Voodoo" durchsetzen, doch mit der speziell auf Dreamcast angepaßten, brandneuen „PowerVR2"-Hardware sollen alle anderen Hardware-Konstrukteure das Fürchten lernen. Mit Yamaha gehört ein weiterer Elektronik-Pionier aus Fernost zum Dreamcast-Team: Der Synthesizer-Spezialist stattet das neue Sega-Kraftwerk mit einem Soundchip aus, der Dir in 64 Stimmen den Marsch bläst. Auch Raumklangeffekte sind für das Dreamcast kein Problem.

Im Gegensatz zu Nintendo wird Sega die Spiele seiner neuesten Generation nicht auf Modul, sondern auf einer Spezial-CD ausliefern, an der ebenfalls Yamaha mittüftelte. Insider munkeln von einer Speicherkapazität von weit über einem Gigabyte und damit rund

Basteln schon eifrig für das Dreamcast: Europäische Programmierer wie Frederic Raynal („Little Big Adventure", „Time Commando")

Auch Martyn Chudley („Formel 1") konnte Sega zur Entwicklung auf Dreamcast bewegen. Wir dürfen gespannt sein, was er abliefern wird

Vorschußlorbeeren von den Entwicklern

Während SCREENFUN grafisch berauschende 3D-Demos gezeigt wurden, brüten weltweit schon Hunderte von Programmierern über der Power-Konsole von Sega: Mit Capcom („Resident Evil", „Breath of Fire"), Acclaim („Turok", „Forsaken"), Interplay und Midway haben bereits einige der weltweit wichtigsten Spielehersteller ein Dreamcast-Engagement offiziell verkündet. **Einen definitiven Dreamcast-Titel wollte bislang aber nur GT Interactive („Total Annihilation", „Abe's Oddysee") bekanntgeben:** Ihr Fantasy-Adventure „Discworld Noir" soll zum Europastart des Dreamcasts, im Herbst 1999, in die Läden kommen.

Für Sega selbst arbeiten nicht nur die internen Entwicklungsabteilungen an aufgebohrten Automaten-Umsetzungen und einem revolutionären 3D-„Sonic", sondern auch frisch angeworbene Stars aus England und Frankreich: So hat sich die kleine Liverpooler Firma Bizarre Creations, die zuletzt die beiden „Formel 1"-Bestseller programmierte, von Psygnosis und Playstation gelöst, um exklusiv für Sega zu entwickeln. Auch deren Landsleute von Argonaut („Croc") sitzen bereits an einem Action-Spiel exklusiv für das Dreamcast.

Einer der begabtesten Dreamcast-Fans ist der Franzose Frederic Raynal, der mit „Alone in the Dark" und „Little Big Adventure" zwei der schönsten 3D-Abenteuer schuf: Seine Firma „No Clichy" gehört zu 100 Prozent Sega und soll der Dreamcast-Veröffentlichung gleich zwei exklusive Top-Spiele beisteuern.

In puncto Software-Entwicklung sollte man einen wichtigen Mann nicht übersehen: **Microsoft-Boß Bill Gates stellte das Betriebssystem „Windows CE", das Dreamcast-Spielern die Bedienung und den Programmierern die Arbeit erleichtern soll.**

Im Gegensatz zum Saturn wird das Dreamcast deshalb auch mit zügigen PC-Umsetzungen beglückt. Software-Mangel müssen Sega-Fans mit dieser Konsole also nicht befürchten.

Ein Sehschlitz für das Display des VMS, wenn es eingesteckt ist

Nintendo als Ideen-Lieferant: Das Joypad erinnert an das Saturn-Analog-Pad und an das N64-Joypad

Auf der Rückseite des Pads befinden sich zwei analoge Feuerknöpfe

Den Zugang zu Optionsmenüs verschafft Dir die Starttaste

In „D2" schlüpfst Du in die Rolle von Laura, die bereits im ersten Teil auf dem Saturn die Geheimnisse des Vaters lüftete

doppelt soviel wie die einer konventionellen PC- oder Playstation-CD.

Doch nicht nur Grafik, Sound und Umfang sollen die Spiele der Dreamcast-Generation zu etwas Besonderem machen. Sega verspricht außerdem Vernetzung und Kontakt zu anderen Geräten: Zum einen enthält die Konsole ein Modem, zum anderen ist das Joypad durch das einschiebbare VMS-Modul (siehe Info-Kasten rechts) mit einer Schnittstelle zur Außenwelt ausgestattet.

Starbesetzung: Neben den japanischen Elektronik-Riesen NEC, Hitachi und Yamaha hat Sega auch Bill Gates ins „Dreamteam" geholt: Mit „Windows CE" liefert Microsoft das Dreamcast-Betriebssystem

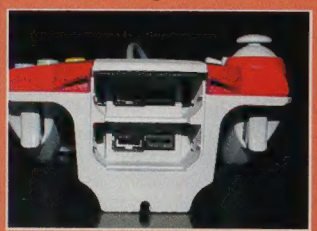
Steuerkreuz und Feuerknöpfe ermöglichen „das kleine Spiel für zwischendurch". Das Display zeigt zudem Spielstände an

Gameboy und Memory Card in einem: Das Virtual Memory System von Sega

INFO

Das „Virtual Memory System" VMS

Wie so oft standen auch diesmal die genialen Ideen von Nintendo (bzw. neuerdings auch Sony) Pate für ein Gerät mit Sega-Schriftzug. Gleich zwei dicke Erweiterungsschächte schmücken das Dreamcast-Joypad, das außerdem mit Steuerkreuz, analogem 3D-Stick und massenhaft Knöpfen ausgestattet ist. In die Rückseite des Controllers wird Segas neues „Virtual Memory System" eingesteckt, eine Art Memory Card für das nächste Jahrtausend. **Denn das VMS speichert nicht nur Deine Spielstände, sondern fungiert auch als Mini-Gameboy für unterwegs:** Ein LCD-Display zeigt sowohl im mit dem Joypad gekoppelten Zustand, als auch unabhängig davon die wichtigsten Spieledaten. So erhältst Du in einem 2-Spieler-Rollen- oder Strategiespiel Informationen, die Dein Gegner nicht sieht. Ziehst Du das VMS aus dem Joypad heraus, kann es mit einem anderen VMS-Modul gekoppelt werden. Damit lassen sich unterwegs Daten austauschen oder 2-Spieler-Duelle auf dem Schwarz-Weiß-Display austragen. Sega selbst hat für das revolutionäre, irgendwo zwischen Memory Card, Tamagotchi und tragbarer Konsole angesiedelte Zubehör noch keine konkreten Anwendungen bekanntgegeben und setzt auf die Phantasie der Spieleentwickler. Interesse signalisierte bereits Capcom: Der japanische Top-Hersteller möchte eine VMS-basierte Rollenspielserie vermarkten, die jeden Monat durch ein neues Szenario ausgebaut wird.



Das Dreamcast-Joypad: In diese Schächte passen zwei VMS-Module

Text: Winnie Forster · Fotos: Manlac

HOME

Echtzeit-Strategie im Weltraum – geht das? Das kleine Programmier-Team von Relic will es mit „Homeworld“ beweisen.

Heimat – ein unbekanntes Wort für die Zivilisation der Kushan. Denn vor einigen Jahrtausenden wurden sie von den kriegslüsternen Taiidan vertrieben, als diese ihre idyllische Heimatwelt attackierten.

Auf der Reise an den Rand der Galaxie, die mehrere Generationen andauerte, gingen neben der Moral auch die gesamte Technologie und das Wissen darum verloren. Einmal im trostlosen Exil angekommen, war von der einst strahlenden Zivilisation nichts mehr übrig.

Und erst jetzt, einige hundert Jahre später, ist die Entwicklung so weit vorangeschritten, daß die Erinnerung an die „Homeworld“ – eingeschlossen in einem geheimnisvollen Kristall aus der alten Heimat – entschlüsselt werden kann. Dieses Artefakt zeigt nun auch den Weg in die verlorene Heimat. Eine riesige Flotte bricht auf in die Mitte der Galaxie. Und es liegt allein an Dir, Dein Volk auf dem Weg zur „Homeworld“ vor den Taiidan zu schützen.

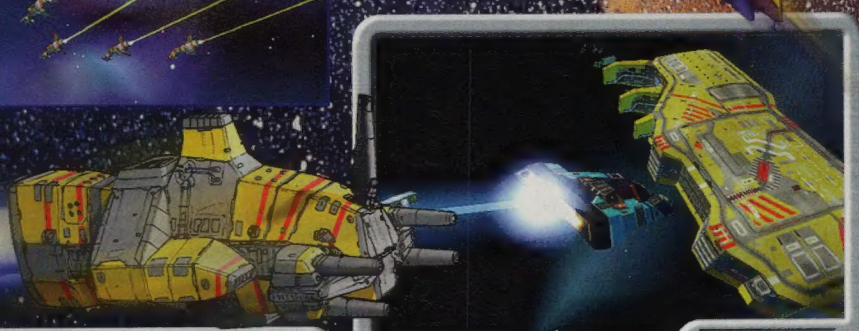
Wie die Bilder zeigen, ist „Homeworld“ ein reines 3D-Spiel. Doch statt Dich ins Cockpit zu setzen wie in den meisten 3D-Weltraumspielen, verfrachtet Sierras neuestes Abenteuer Dich in den Sessel des Kommandanten der gesamten Flotte. Und dessen Aufgabe ist klar: Statt zu kämpfen, muß er strategisch und taktisch kluge Entscheidungen treffen. „Homeworld“ ist das erste 3D-Echtzeit-Strategiespiel, bei dem ausschließlich im All gekämpft wird.

Dein Hauptquartier ist dabei ein gigantisches Mutterschiff, in dem Millionen Deiner Kushan-Brüder leben und das unter allen Umständen beschützt werden muß. Des weiteren dient dieses Schiff als Fabrikationseinheit für sämtliche Raumschiffe, die Du bauen willst.

Natürlich sind dafür Rohstoffe nötig, die spezielle Ernteschiffe aus nahegelegenen Nebeln besorgen.

Sogar schwere Jäger wie diese können dem gegnerischen Mutterschiff nicht gefährlich werden. Da müssen schon stark bewaffnete Fregatten ran!

Kommen wirklich gut: Die Antriebs-Spuren dieser Keilformation sind eindrucksvoll gestaltet und leicht zu erkennen



Feinheiten: Je nachdem, wieviel Schub der jeweilige Flieger gibt, wird die Antriebs-Spur länger oder kürzer – selbst der Triebwerkeffekt wird variiert

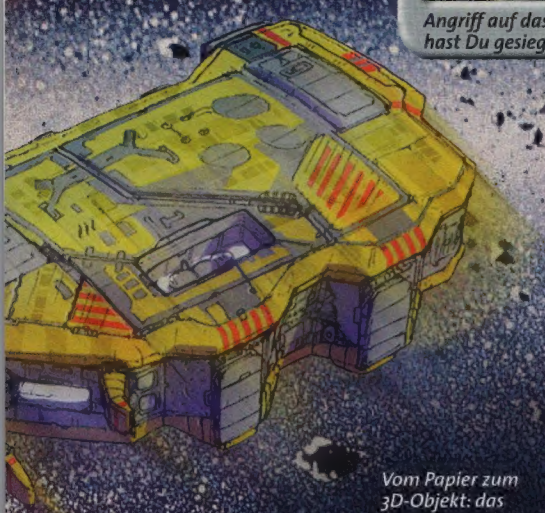
Famose Grafik: Jeder einzelne Flieger besteht aus einer beeindruckend großen Zahl von Polygonen. Die Farben Deiner Schiffe kannst Du selbst wählen

Bitte nicht unterschätzen: Kleine Jäger zeigen ihre wahre Stärke im Massen-Einsatz gegen Großkampfschiffe

WORLD

Kaboom: Die Explosionseffekte in „Homeworld" sind manchmal von atemberaubender Qualität!

Angriff auf das gegnerische Hauptschiff: Erst wenn dieser Brocken zerstört ist, hast Du gesiegt – und dazu braucht es mehr als den einsamen Jäger hier!



Vom Papier zum 3D-Objekt: das Taiidan-Mutterschiff als Entwurf

Sieht hübsch aus, bringt aber wenig: der Kamera-Effekt. Per Mausklick können die Schiffe dabei aus jeder Perspektive anfixiert und herangezoomt werden

Parade der Vielfalt vor dem Kushan-Mutterschiff: Aus vielen unterschiedlichen Schiffstypen aufgebaute Angriffsformationen erweisen sich im Spiel als durchaus sinnvoll!

Die Balken über den Einheiten zeigen den Schiffs-Status an: oben siehst Du die Panzerung, unten den Treibstoff

Mit diesen Rohstoffen baust Du jede Menge verschiedene Raumschiffe, von leichten und schweren Jägern bis zu schwerbewaffneten Fregatten oder Kreuzern.

Außerdem kannst Du Forschungsschiffe konstruieren, die neue Waffen-, Antriebs- oder Sensor-Systeme entwickeln. Damit lassen sich noch speziellere und effizientere Schiffe bauen. Da warten Tarn-Sonden, die alle Deine Einheiten innerhalb eines bestimmten Umkreises unsichtbar machen, Gravitations-Bojen, die flinke feindliche Jäger festhalten, so daß die dicken, aber langsamen Geschütze der Fregatten zum Einsatz kommen können, und vieles mehr.

Gesteuert wird das Weltraum-Strategical natürlich mit der Maus. Auf Knopfdruck zoomst Du mit der völlig frei beweglichen Kamera auf jeden beliebigen Punkt oder wählst mit einer anderen Taste Einheiten an. Deine Schiffe fliegen dabei immer in Formationen, die Du jederzeit verändern kannst. Über ein ausgeklügeltes Steuerungssystem schickst Du sie in Richtung Angreifer (siehe Kasten „Orientierungslos?").

Da das Spiel sehr geradlinig verläuft, nimmst Du sämtliche von Dir gebauten Schiffe mit in die nächste Mission. Dabei wird der Schwierigkeitsgrad grundsätzlich so variiert, daß Deine aktuelle Mission, etwa nach einer verlustreichen Schlacht, auch mit wenigen Raumschiffen siegreich vollendet werden kann.

Neben den zahlreichen Ideen, mit denen „Homeworld" das Genre revolutionieren will, begeistert schon jetzt die Grafik des Spiels – vor allem die extrem detaillierten Schiffe und die wuchtigen Effekte.

Dabei sei angemerkt, daß 3D-Beschleuniger zwar unterstützt werden und auch die Optik gut aufpeppen, im Endeffekt sollen sie aber nicht nötig sein. Das für Oktober angekündigte Strategiespiel will auch ohne 3D-Karte auf einem Pentium 166 auskommen und sowohl schnell sein als auch mit 65.000 Farben brillieren.

PC | PS | N64 | SAT | D

Homeworld

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene und Profis

Start: 4. Quartal '98

Relic/Sierra | für 1-8 Spieler

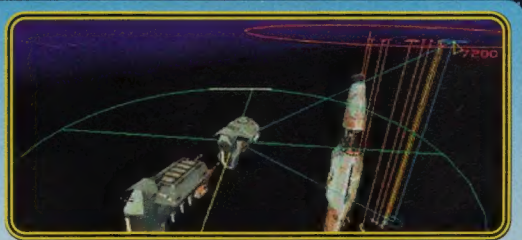
Mit Spannung erwarteter Spiele-Hit für Strategen: Extrem gute 3D-Grafik und innovative Spielidee garantiert!

Orientierungslos?

Wo liegen welche Objekte im Weltraum? Durch die frei bewegliche Kamera wird dies in „Homeworld" zum Kinderspiel.

Schwieriger ist die Steuerung der Einheiten. Um sie zu vereinfachen, nutzt „Homeworld" im Weltraum ein „Oben und Unten" – sicherlich unrealistisch, aber für das Spiel extrem sinnvoll. Klickst Du zum Beispiel auf eine Einheit, wird die Ebene um diese herum gezeigt. Gleichzeitig werden mit vertikalen Linien die Höhenunterschiede zu anderen Schiffen dargestellt.

So kannst Du Deine Schiffe auf recht einfache Weise zu exakten Positionen im dreidimensionalen Raum schicken, ohne die Zielposition umständlich mit Kamerabewegungen festzulegen. „Homeworld" besitzt damit eine innovative und funktionierende 2D-Steuerung im 3D-Raum!



Der Kreis gibt die horizontale Ebene des Schiffes an, die Linien zeigen Höhenunterschiede zu den anderen

Text: Knut Gollert

Feudal: Das Todesministerium ist das größte Gebäude in der Stadt

Da fliegt das Pferd: Im Karneval lassen's die Toten richtig krachen

Prost: Mannys Lieblingsplatz ist an der Theke

Grim Fandango

In der Hölle spricht man Spanisch! Im neuen Grafik-Adventure von LucasArts erfährst Du, warum.

Tschüß, Leben: Gevatter Tod lauert mit seiner Sense

Mannys Freundin benutzt ein prägnantes Make-Up

Manny Calavera hat einen Job wie kein zweiter: Er ist Reiseführer in der Unterwelt. Seine Aufgabe besteht darin, frisch Verblichene auf ihrer gefahrvollen vierjährigen Reise der Erlösung durch die Hölle bis an die Pforten des Himmels zu begleiten. Wenn ihm das nicht gelingt, gibt's Ärger mit seinem Arbeitgeber, dem Todesministerium. Das hat nämlich neue Seelen-Erfolgsquoten festgelegt, und Manny kommt darum ganz schön ins Schwitzen. Seine Schutzbefohlenen wollen partout nicht so, wie er will, und zu allem Überfluß mischt auch noch ein überirdisches Verbrechersyndikat mit.

Zum Glück gibt's noch den orangenen Dämon Glottis, der Kumpel Manny mit völlig sinnlosen Ratschlägen versorgt und auch sonst dauernd im Weg steht.

In grafischer Hinsicht hat sich das Team von LucasArts vom mexikanischen Totenfest inspirieren lassen, bei dem es bekanntlich recht fröhlich und bunt zugeht. Das verrät schon der Titel: „Grim" spielt auf den Sensenmann an, „Fandango" heißt ein spanischer Volkstanz. So begegnest Du auf Deinen Reisen herumflatternden Taubenskeletten, Dämonen aus Zuckerguß und Höllenhunden mit Sombreros.

Zum ersten Mal in einem LucasArts-Adventure kombinieren die Entwickler gerenderte Hintergrundgrafiken mit 3D-Polygonfiguren. So erhalten die über 90 Schauplätze der Geschichte eine noch nie dagewesene optische Tiefe. Eine 3Dfx-Karte oder ein schneller Pentium-Rechner sind allerdings oberste Totenpflicht, um die Grafikpracht ruckelfrei auf den Bildschirm zu bannen.

Auf das etwas betagte LucasArts-Icon-Steuerungssystem wird erstmals verzichtet. Sobald eine Stelle im Spiel besonders interessant ist, dreht Manny den Kopf in diese Richtung. Du klickst nur noch mit der Maus, und die Aktion des Helden wird automatisch ausgeführt. Unnötiges Icon-Gefummel findet in der Hölle also nicht mehr statt.

Obwohl die Handlung in einem fiktiven Mexiko angesiedelt ist, wird Manny sich mit den 50 verlorenen Seelen im Spiel auf Deutsch unterhalten. Mehrere Antwort- oder Fragesätze stehen dann zur Wahl, aus denen Du einen Satz per Mausklick herauspickst. Bei Bedarf kann man sich, zusätzlich zur Sprachausgabe, den Text auch auf den Bildschirm blenden lassen.

Falls die Programmierer nicht unerwartet das Zeitliche segnen, darfst Du Dich schon im September auf die gefährliche Reise in das Land der Verstorbenen machen.– Aber aufpassen, daß Du Dich dort nicht totlachst!

INFO

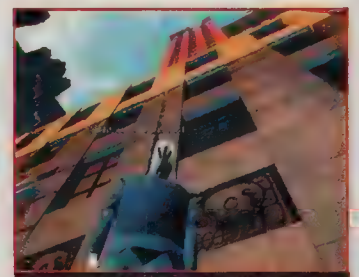
Der Kopf hinter „Grim Fandango"

Der Projektleiter und Spieldesigner Tim Schafer dürfte Adventure-Freunden in bester Erinnerung sein. Für LucasArts, die Firma von „Star Wars"-Erfinder George Lucas, betreute er bereits zwei Computerspiele-Hits:

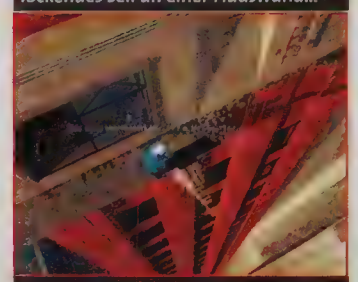
In dem abgedrehten Comic-Adventure „**Day of the Tentacle**" düst man mit einer Zeitmaschine quer durch die amerikanische Geschichte. In „**Vollgas**" steigst Du in die Lederkluft des Rockers Biker Ben und kabbelst Dich mit Finsterlingen, die nach der Weltherrschaft streben, und anderen Motorrad-Gangs.

Bernard, Laverne und Hoagie (v.l.) spielen in „Day of the Tentacle" mit

Auf der Harley durch die Wüste: „Vollgas"-Held Ben gibt Gummi



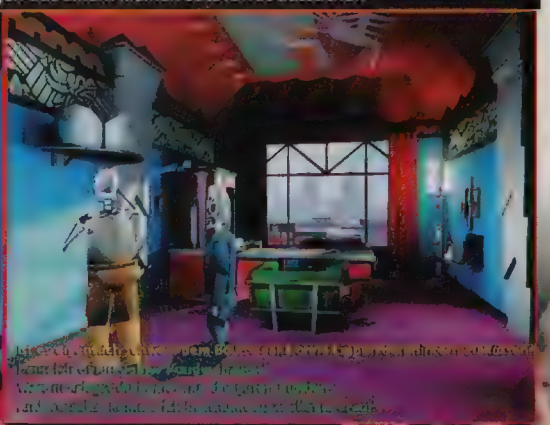
Spannend: Manny entdeckt ein verlockendes Seil an einer Hauswand...



...und klettert an den Krawatten furchtlos bis zum hundertsten Stock

Die Qual der Wahl: In Gesprächen mit anderen Verblichenen kannst Du die Fragen aus einem kleinen Satzvorrat aussuchen

Knackende Knochen: Auch im Jenseits wird Fitneß großgeschrieben



Manny spricht deutsch: Alle Texte in „Grim Fandango" wurden übersetzt

Groß, orange und etwas blöd: Dämon Glottis ist Dein bester Freund

Kleiner Wüterich: Dieser Mini-Knochenmann ist richtig sauer

Zentrum der Macht: In Mannys Büro herrscht das pure Chaos

Telly-Di? Per Computer spricht Manny mit der Datenbank des Teufels

Grim Fandango
Adventure für Einsteiger bis Profis

PS	N64	SAT	D

Start: September '98

LucasArts | für 1 Spieler

So macht Sterben endlich Spaß: Der Grusel-Tip unter den Adventure-Spielen in diesem Herbst!

Text: Volker Weitz

H·E·

Rübe ab! In Hasbros buntem Action-Spektakel jagen Dich außerirdische Head-Hunter. Paß auf – sonst bist Du schneller kopflos, als Dir lieb ist.

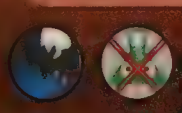
Zoom! Zur besseren Orientierung kannst Du die Kameraposition verändern und das Spielfeld aus verschiedenen Richtungen betrachten

Lieber rot als tot: Dein Raketenmann (l.) schleicht sich von hinten an und haut dem Gegner auf die Rübe

Diese Aliens sind lila, sie haben kleine Köpfe und sind furchtbar gelangweilt. In Hasbro Interactives neuem Actionspiel „H.E.D.Z." (für „Head Extreme Destruction Zone") sind die Burschen so gelangweilt, daß sie sich einen ganz herzallerliebsten Sport ausgedacht haben. Sie zwängen sich in das nächstbeste Raumschiff, tuckern damit auf die Erde und sammeln dort möglichst originelle und seltene Menschenköpfe. Wer die schönste Kopfsammlung an der Raketenwand kleben hat, darf stolz auf sich sein und hat gewonnen. Doch damit nicht genug: **Per ganz simpler Plasmabeam-Transfusion kann das Alien den eigenen Kopf abschrauben und gegen einen aus der persönlichen Sammlung ersetzen.** Es erhält so automatisch alle Fähigkeiten des ursprünglichen Kopfbesitzers. Ein Ritterkopf verbessert zum Beispiel seine Rüstung, mit einem Pilotenkopf

INFO
Kopf-Design

Keine ganz leichte Aufgabe, sich 225 unterschiedliche Köpfe und Fähigkeiten auszudenken! Die Charaktere entstehen zuerst auf dem Papier, die Entwürfe werden dann in den Rechner eingescannt und schließlich als hochauflösende Figuren berechnet.
Hier siehst Du die Verwandlung einer einfachen Bleistiftzeichnung in Schwarz-Weiß in eine dreidimensionale farbige Computergrafik



Diese Icons zeigen einen Teil der Köpfe und Fähigkeiten, die im Spiel zur Auswahl stehen

H·E·D·Z

Burn Baby Burn: Um diese Stelle zu überwinden, mußt Du erst den Wächter auf der anderen Seite des Zaunes ausschalten. Dafür benötigst Du entweder einen Kopf, der Dich zum Flieger macht, oder einen Kopf, der Lenkraketen verschießt

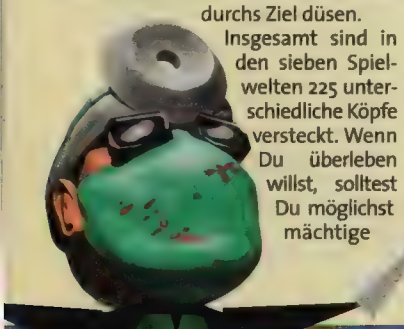
Geschafft: Der rettende Ausgang liegt gleich hinter der nächsten Biegung

Ganz schön grün: Dein H.E.D.Z. ist im Spielzeugland angekommen

Volltreffer: Das Alien wird von einem Fangstrahl festgehalten und kann jetzt in aller Ruhe von Deinem H.E.D.Z. mit dessen Waffen beharkt werden

kann das Alien durch die Levels fliegen, und der Kopf eines Zauberers verleiht ihm magische Kräfte.

Damit endlich mal richtig was geboten ist auf dem öden Alien-Planeten, trifft sich die ganze außerirdische Brut einmal im Jahr zur interstellaren „H.E.D.Z."-Meisterschaft. Ein komplizierter Parcours wird aufgebaut, der aus sieben verschiedenen Arenen besteht. Unzählige Aliens gehen mit ihrer privaten Kopfsammlung an den Start. Du bist einer der frechen lila Burschen. Und wenn Du gewinnen willst, dann mußt Du natürlich als erster durchs Ziel düsen.



Insgesamt sind in den sieben Spielwelten 225 unterschiedliche Köpfe versteckt. Wenn Du überleben willst, solltest Du möglichst mächtige Köpfe sammeln, um sie geschickt gegen Deine Gegner einzusetzen. Je weiter Du auf dem Alien-Planeten vordringst, desto komplizierter werden die Aufgaben. **Die 3D-Levels sind gespickt mit Fallen, Schaltern, beweglichen Plattformen, reißenden Flüssen und brüchigen Stegen. Zusätzlich machen einem die vom Computer gesteuerten Mit-Aliens das Leben schwer.**

Um Dir etwas Luft zu verschaffen, ballerst Du unter anderem mit Raketen oder wildgewordenen Hühnern, mit Tornados, Salatköpfen oder Suppenschüsseln: Je nachdem, welchen Kopf Du gerade aufsetzt, verändern sich Deine Waffen, Dein Aussehen und die jeweiligen Fähigkeiten. So gibt es etwa H.E.D.Z., die fliegen oder schwimmen können, oder aber H.E.D.Z, die sich in Panzer oder niedliche Formel-1-Rennwagen verwandeln.

Dein Heimatplanet wird in gut scrollender 3D-Grafik dargestellt, ein Mini-Radar am oberen Bildschirmrand informiert über anstürmende Feinde und andere Hindernisse. Du startest das Spiel mit fünf unterschiedlichen Köpfen. Sind sämtliche Lebenspunkte durch Feindbeschuß verbraucht, verlierst Du eine Deiner Ersatzrüben. Deinen Schrumpfkopf-Nachschub kannst Du im geräumigen Inventory verstauen und übernimmst ihn erst bei Bedarf in Deinen gerade aktiven Fünfer-Vorrat.

Zum Glück haben die Programmierer nicht nur Feinde, sondern auch viele nützliche Dinge in den Levels versteckt. So findest Du unter anderem Heiltränke, Schutzschilde und bessere Waffen. Spieler, die besonders Glück haben, freuen sich sogar über kurzzeitige Unverwundbarkeit.

PS	N64	SAT	D

H.E.D.Z.

Actionspiel für Einsteiger bis Profis

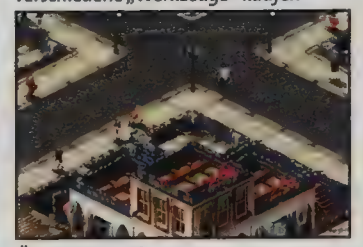
Start: Herbst '98

Hasbro Interactive	1-16 Spieler

Variantenreiches, originelles und buntes Actionspiel mit viel abgedrehtem Alien-Humor

Text: Volker Weitz

Beim Waffenhändler kannst Du sechs verschiedene „Werkzeuge" kaufen



Übersicht: Laufen Deine Mannen hinter ein Haus, werden die oberen Stockwerke ausgeblendet

Von den drei Autos, die Du im Spiel fahren kannst, ist der Speedster der schnellste, aber auch teuerste

Gangsters

Amerika in den zwanziger Jahren – ein Sumpf des Verbrechens: Tritt in die Fußstapfen Al Capones und versuche, eine Stadt zu beherrschen.

In der Planungsphase kannst Du auch Geschäfte und Häuser kaufen. Auf der rechten Bildhälfte wird dabei eine Karte der Stadt eingeblendet

Noch ist die Stadt ruhig, das Leben leicht, und die Polizei hat volle Kontrolle. Aber innerhalb von wenigen Tagen ändert sich alles, denn sie sind da, die „Gangsters". Vier „Organisationen" kämpfen in der namenlosen Stadt um die Vorherrschaft. Und einer der Gangster-Bosse bist Du!

Mit nur 5000 Dollar startest Du in einem kleinen Block mitten in der Stadt und darfst nun Dein Imperium ausbauen. Dafür stehen Dir in diesem Spiel extrem viele Möglichkeiten offen. Natürlich wickelst Du jede Menge illegaler Geschäfte ab und sorgst dafür, daß die Polizisten immer ein paar Dollar zu viel in der Tasche haben.

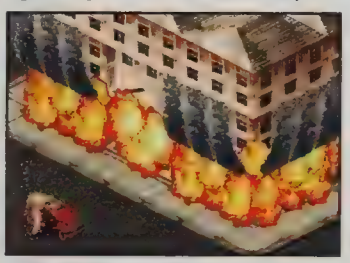
„Gangsters" ist ein reines Strategiespiel, in dem Du Deine illegalen Aktionen wochenweise planst: Am Beginn einer jeden Woche steht eine Planungsphase. Anschliessend läuft die tatsächlich etwa fünf Minuten dauernde „Woche" in Echtzeit. Dann wird die Stadt aus isometrischer Ansicht, also schräg von oben, dargestellt, und Deine Agenten gehen ihren Aufträgen nach.

Die Vorbereitungsphase ist aber spielentscheidend. Hier machst Du Untergebene zu Anführern, die mit ein paar Kollegen die Aufträge in der kommenden Woche erledigen sollen. Zu Beginn müssen natürlich sehr viele Ladenbesitzer rund um Dein Hauptquartier davon „überzeugt" werden, daß es lebenswichtig ist, unter Deinem Schutz zu stehen. So verdienst Du erstes Geld und vergrößerst Deinen Einflußbereich. Nun sammelst Du kräftig Moneten, bestichst Polizisten, legst Dein Geld in illegalen Geschäften an (Glücksspiel, Alkoholschmuggel, Prostitution und mehr) oder wäschst es, indem Du einfach Läden oder Grundstücke kaufst. **Will mal jemand nicht so wie Du, besuchen ihn Deine Freunde und versuchen, ihn umzustimmen. Wirkt das nicht, kannst Du zum Gewehr greifen oder gleich das Haus des Widerspenstigen anzünden beziehungsweise in die Luft jagen.** Das sehen die Polizisten allerdings weniger gern, und schließlich soll das unbestechliche FBI ja nicht auf Dich auf-

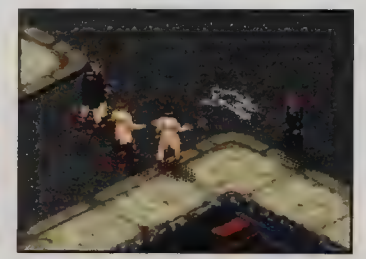
Dein Transporter bei der Alkohollieferung. Um andere Kollegen unter Kontrolle zu behalten, kannst Du Fenster (l.u.) oder Karten (r.o.) einblenden

Einstellungsgespräch: Jeder neue Gangster, den Du anwirbst, besitzt andere Eigenschaften und kostet dementsprechend viel oder wenig Geld

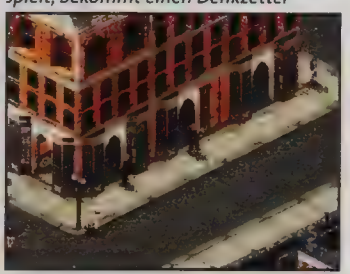
In diesem Menü verteilst Du Aufträge – wie wär's denn mal mit Schutzgelderpressung?



Harte Maßnahmen: Wer nicht mitspielt, bekommt einen Denkzettel



Finger am Abzug: Deine Gangster schießen im Echtzeit-Modus via Mausklick



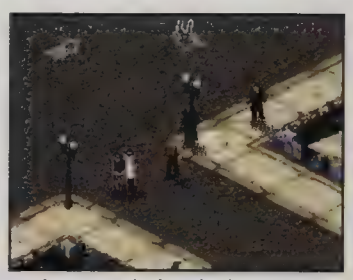
Schmiere stehen: Ein paar Kollegen sichern ein Gebäude

merksam werden. Triffst Du auf andere Gangs, werden Allianzen geschlossen oder der Bandenkrieg mitten auf der Straße ausgeschossen.

Hast Du in der Planung alle Spielzüge festgelegt, geht's auf die Straße. **Im Echtzeit-Modus wandern Deine Leute durch die Stadt und erfüllen ihre Aufträge.** Du kannst ihnen dabei nur ansatzweise unter die Arme greifen. So mischst Du Dich bei Kämpfen ein oder schickst Deine Gangster zu ganz bestimmten Punkten – Aufträge werden aber erst bei der nächsten Besprechung vergeben.

Technisch wirkt „Gangsters" in diesem Modus besonders eindrucksvoll. Die detaillierte Stadt scheint förmlich zu leben. Damit Du nicht die Übersicht verlierst, kannst Du jeder Gruppe ein Beobachtungsfenster zuweisen, das sich wie in Windows frei verschieben und in der Größe verändern läßt.

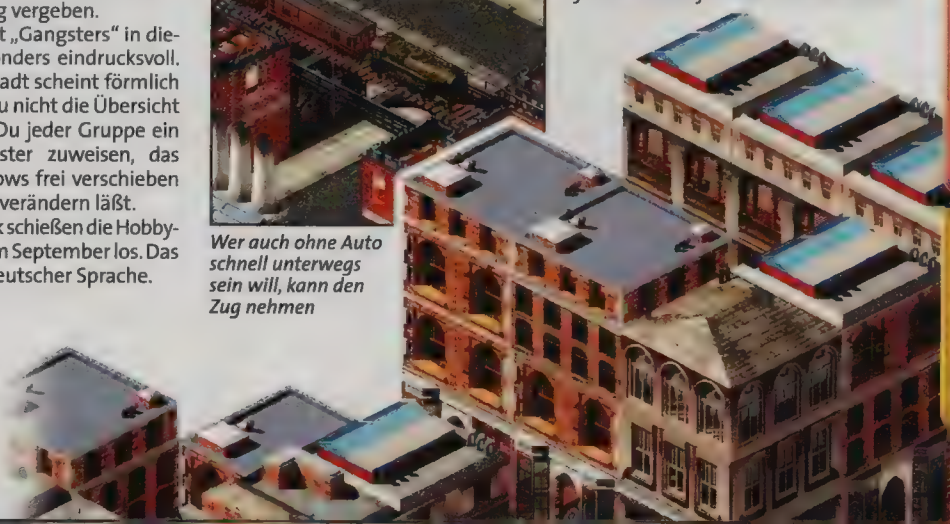
Mit etwas Glück schießen die Hobby-Gangster schon im September los. Das Spiel kommt in deutscher Sprache.



Nach einem Schußwechsel entstehen statt Leichen Kreidezeichnungen

Im Spiel gibt es Unmengen Autos. Kaufen kannst Du jedoch nur drei Modelle

Wer auch ohne Auto schnell unterwegs sein will, kann den Zug nehmen



INFO

Die Macher: Hothouse

Die kleine englische Software-Schmiede Hothouse, Macher von „Gangsters", wurde erst vor zwei Jahren aus der Taufe gehoben. Aber die Spielemacher aus dem westenglischen Bristol sind beileibe keine Neulinge. Viele aus dem 20-köpfigen Team arbeiteten vorher für Microprose und waren dort zum Beispiel für die drei „X-COM"-Strategiespiele verantwortlich oder wirkten an den FASA-BattleTech-Projekten mit.

Neben „Gangsters" basteln die Engländer an einem Piraten-Spiel mit dem Arbeitstitel „Cutthroat". Der Ende dieses Jahres erscheinende Titel soll in die Fußstapfen des Kultspiels „Pirates!" treten und zugleich Hommage und Neuauflage sein. Mitte 1999 erscheint ein bislang noch namenloses Echtzeit-Strategiespiel mit überdimensionalen 3D-Kämpfern vor gerenderten Hintergründen.

Starke Typen? Das „Gangsters"-Entwicklungsteam posiert fürs Foto

PC | PS | N64 | SAT | D/E

Gangsters

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Start: 3. Quartal '98

Hothouse/Eidos | 1-4 Spieler

Viel strategischer Tiefgang und eine dichte Atmosphäre könnten „Gangsters" zum Geheimtip machen

Text: Knut Gollert · Foto: BRAVO-Archiv

WENN DIE LUFT VIBRIERT.
WENN STRATEGIEN DAS SCHICKSAL
GANZER ARMEEN ENTSCHEIDEN.
DANN SOLLTEST DU DICH
MIT DEN BESTEN MESSEN.
MÖGEN SIE ECHTZEITSTRATEGIE?
ÜBERBLICKEN SIE JEDE LAGE?
WERDEN SIE GERN ÜBERRASCHT?
DENKEN SIE LOGISCH?
SIND SIE EIN KÄMPFER?
REAGIEREN SIE SCHNELL?
FÄLLT IHNEN IMMER WAS EIN?
MÖGEN SIE FLÜSSIGE GRAFIKEN?
HABEN SIE WAS IM HIRN?
SIE NICKEN IMMER NOCH?
DIE SIND BEREIT FÜR DOMINION!
ION STORM
PC CD

DOMINION
STORM OVER GIFT 3
EIDOS
INTERACTIVE

Die Helden von gestern zeigen neue Power: In den nächsten Monaten kannst Du Dich mit vielen neuen Rollenspielen vergnügen

Die Rückkehr der Ritter

Ein vergessenes Genre lebt wieder auf: Mit ganz neuer Grafikpower und frischen Design-Ideen feiern die PC-Rollenspiele ein glänzendes Comeback. SCREENFUN stellt die heißesten Titel des Jahres vor.

Die Orks greifen an! In Scharen überschwemmen die spitzohrigen Rüpel das Schlachtfeld. Während Dein Zauberer den anstürmenden Horden einen gewaltigen Feuerball entgegenschmettert, erfleht der Priester göttlichen Beistand und magischen Schutz. Doch vergeblich, die ersten Angreifer stürmen die Burgzinnen. **Jetzt ist es an der Zeit, die Ritter in die Schlacht zu werfen. Möge das Schicksal Dir und Deinen Männern gewogen bleiben.**

Jedem echten Rollenspieler geht angesichts solcher Kampfhandlungen das Herz auf. Kein Wunder, denn Prügeleien mit Monstern und anderen Bösewichtern sind das Salz in der Suppe jedes Computerhelden. Ganz egal ob Fantasy-, Endzeit- oder Science-Fiction-Szenario: In jedem Rollenspiel gibt es die Guten und die Bösen, und die liegen sich in den Haaren.

Entscheidest Du Dich zum Beispiel für ein Rollenspiel mit Science-Fiction-Hintergrund, dann erwarten Dich Roboter und Mutanten als Gegner. Gekämpft wird mit Plasmawummen und Atomgranaten. In typischen Fantasy-Programmen trittst Du natürlich gegen Drachen, Skelette und feindliche Ritter an. Deine Waffen sind, genretypisch, Schwerter, Äxte und Keulen. Weilt gar ein Zauberer in Deiner Party, öffnet sich Dir die aufregende Welt der schwarzen und weißen Magie. Zauberer schwächen den Gegner mit Feuerbällen, Blitzattacken oder Giftschwaden, Priester versorgen Wunden mit göttlichem Heilzauber.

Leider hat die Software-Industrie in den vergangenen Jahren nur spärlich für Nachschub an spannenden und komplexen Rollenspielen gesorgt. Stattdessen mußten sich Freunde dieses Genres mit Strategiespielen und Action-Adventures begnügen. Jetzt brechen neue Zeiten an: Paladin, Magier und Bogenschütze, Mönch, Ritter und Dieb drängen mit Macht zurück auf die Monitore. Kaum eine wichtige Firma, bei der nicht ein Rollenspiel entwickelt oder bald veröffentlicht wird. **Damit Du in der Flut der neuen Software nicht auf das falsche Pferd setzt, stellen wir die zehn vielversprechendsten PC-Programme vor.** In einer der nächsten Ausgaben schauen wir uns dann die neuen Konsolen-Rollenspiele genauer an.

INFO

Falls Du noch keine Bekanntschaft mit Computer-Rollenspielen gemacht hast, bieten sich, für den Anfang ideal, zwei gehaltvolle Spielesammlungen an.

Das Einsteiger-Paket

Von der amerikanischen Firma Interplay kommt die „The Ultimate RPG Archives" Spielesammlung. In der Box findest Du fast alle Klassiker der vergangenen zehn Jahre. Unter anderem kannst Du Dich an „The Bard's Tale", „Dragon Wars" und „Ultima Underworld" versuchen. Wenn Du mit einem älteren und deshalb vielleicht etwas langsameren Computer spielst, dann ist Interplays Sammlung genau der richtige Einstieg für Dich.

Die Ultima Sammlung

Besonders schöne und gehaltvolle Hintergrundgeschichten bietet „The Ultima Collection" der texansichen Firma Origin. Die Sammlung vereint alle acht bisher erschienenen „Ultima" Fantasy-Programme. Zusätzlich findest Du Hintergrundinformationen zur Entstehungsgeschichte und ein Interview mit dem Schöpfer der Serie, Richard Garriott.

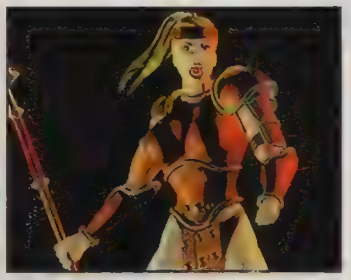
„Ultima Collection": Die komplette achtteilige Serie in einer Packung

Text: Volker Weitz

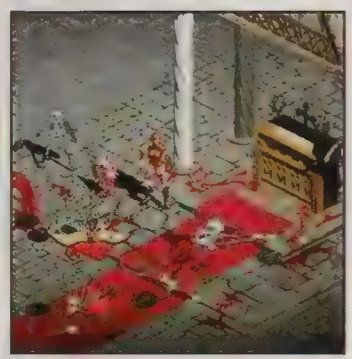
Diablo 2

Prächtige Prügeleien unter freiem Himmel: In „Diablo 2" krabbeln die Monster aus ihren Löchern und machen die Oberwelt unsicher

An „Diablo" scheiden sich die Rollenspiel-Geister: Für die einen ist das Programm nur ein aufgepepptes Action-Adventure, für die anderen ein wenig gehaltvolles Mini-Rollenspiel. Wie dem auch sei, die witzig-schlichte Mischung aus Monster plätten und Schätze einsammeln machte das Programm zum Spiel-Hit des vergangenen Jahres. Gaben die Designer von Blizzard dem ersten Teil nur ein großes unterirdisches Labyrinth, wurden der Fortsetzung gleich vier gegönnt. Die bis zu 16 Stockwerke tiefen Gemäuer sind durch eine große Oberwelt verbunden. Das Schöne daran: Auch in diesen lieblichen Wäldern und Auen wimmelt es von Monstern, die Du formschön plätten darfst. Um den gestiegenen Anforderungen an die Kämpfer gerecht zu werden, spendiert Blizzard seinen neuen Helden besondere Fähigkeiten. So sind unter anderem Amazonen und Paladine im Angebot, die sowohl zaubern, als auch mit dem Schwert umgehen können.



Massig viel Stahl an der Dame: Die Amazone ist ein neuer Held in Teil 2



So sieht es aus, wenn das Mädel mit seinem Breitschwert zuschlägt

PC | PS | N64 | SAT | D

Diablo 2

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Start: 4. Quartal '98

Hersteller: Blizzard | 1-4 Spieler

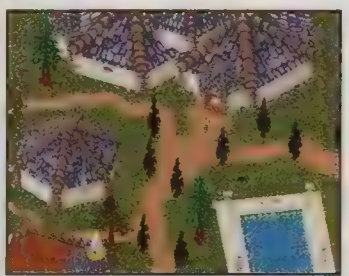
Unkomplizierter Rollenspielspaß mit stark vergrößerter Spielwelt und neuen Charakterklassen

Ultima 9

Aufregend: In dieser dreidimensionalen Hafenstadt kannst Du alle Häuser betreten und dort nach allen möglichen Gegenständen suchen

Die langlebigste Rollenspielserie aller Zeiten geht in die neunte Verlängerung.

Bereits 1980, vor achtzehn Jahren, legte Spieldesigner Richard Garriott mit „Ultima 1 – The First Age of Darkness" den Grundstein für ein ganzes Computerspiel-Genre. Auch heute hat die Serie nichts von ihrer Faszination verloren. Im neunten Teil kannst Du den legendären Fantasy-Kontinent „Britannia" zum ersten Mal in 3D-Grafik betreten. Dein Held, der ebenso legendäre wie langlebige „Avatar" trifft in seinem neuen Abenteuer auf über 150 „NPCs", die vom Computer gesteuert werden. Mit denen kann er ein nettes Pläuschchen halten und ihnen, wenn möglich, wichtige Informationen aus der Nase ziehen. Einige dieser Figuren stehen ihm sogar im Kampf zur Seite. Der neunte Teil der „Ultima"-Reihe ist zugleich der letzte Teil, in dem der „Avatar" auftritt. Zum Abschluß der Handlung wird's dramatisch: Der Held geht ins Nirvana ein. Du solltest also schon mal eine Packung Tempos im Kettenhemd verstauen.



Zur besseren Übersicht kannst Du den Bildausschnitt stufenlos vergrößern

Hübsch und geheimnisvoll: Jede Figur im Spiel hat individuelle Gesichtszüge

PC | PS | N64 | SAT | D

Ultima: Ascension

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Start: 1. Quartal '99

Hersteller: Origin | 1 Spieler

Edle Story, viele Personen und eine riesige Spielwelt sorgen für klassische Rollenspielunterhaltung

INFO

Der erfolgreiche Held

Wenn Du noch nie ein Rollenspiel auf dem Computer gespielt hast, werden Dich die vielen Fachbegriffe und Einstellmöglichkeiten vielleicht verwirren. Diese Zusammenstellung der wichtigsten Begriffe erleichtert Dir den Einstieg:

Party

In den meisten Rollenspielen bist Du nicht alleine unterwegs, sondern steuerst gleich eine ganze Truppe spezialisierter Helden. Wir empfehlen eine kampfstarke Mischung aus Zauberern, Priestern und ein paar Rittern.

Hitpoints

Jeder dieser Charaktere verfügt über eine bestimmte Anzahl an Hitpoints. Wird der Held im Kampf verwundet, dann verliert er einen Teil dieser Lebenspunkte. Sinkt sein biologisches Konto auf Null, scheidet er aus dem Spiel aus und landet auf dem Computer-Friedhof.

Kampfsystem

Ein wichtiger Bestandteil jedes Rollenspiels ist der Kampf. Durch regelmäßige Prügeleien mit den Gegnern verbessern die Helden ihre Fähigkeiten, gewinnen Geld oder erhalten als Belohnung wichtige Gegenstände. Entweder werden diese Kämpfe in „Echtzeit" ausgetragen oder sie laufen „rundenweise" ab. Kämpfst Du in „Echtzeit", dann schlagen Freund und Feind gleichzeitig zu und es bleibt kaum Zeit zum Nachdenken. Bei „rundenweise" ablaufenden Kämpfen wird abwechselnd zugeschlagen. Du kannst Dir also in aller Ruhe überlegen, welche Aktion Du als nächstes ausführen willst.

Erfahrungspunkte

Immer, wenn Du mit Deinen Helden einen Kampf siegreich bestanden hast, werden zur Belohnung Erfahrungspunkte unter den Helden verteilt. Wenn ein bestimmter Punktestand erreicht ist, erhalten die Charaktere eine Beförderung und steigen einen Erfahrungslevel auf.

Level

Wenn Du ein frisches Spiel startest, dann sind Deine Helden noch völlig grün hinter den Ohren. Erst im Laufe der Handlung verbessern sie ihr Können und ihre Kampffähigkeiten. Ist ein bestimmter Erfahrungswert erreicht, werden sie um einen Level befördert und entwickeln sich so langsam vom Lehrling zum Meister.

NPC

Wenn Deine Truppe im Spiel unterwegs ist, trifft sie zum Glück nicht nur auf angriffslustige Monster. Auch freundliche Personen bevölkern die Spielewelt. Diese sogenannten „Non Player Characters", kurz „NPCs", schließen sich manchmal freiwillig Deiner Party an. Leider kannst Du die Aktionen dieser Besucher nur indirekt beeinflussen, da ihre Steuerung vom Computer übernommen wird. Viele Spiele bieten daher die Möglichkeit, vorher festzulegen, wie NPCs in Deiner Truppe reagieren. Du kannst zum Beispiel bestimmen, ob sie im Kampf in Deckung gehen oder gleich nach vorne preschen und auch den stärksten Gegner furchtlos angreifen sollen.

Automapping

Um Dir die Orientierung in den teilweise riesigen Spielwelten zu erleichtern, verfügen viele Programme über eine Automapping-Funktion. Das Spiel zeichnet dann automatisch eine Karte der von Dir besuchten Orte und Dungeons. Hast Du den Überblick verloren, genügt ein Blick auf diese Karte, um Deinen momentanen Standort auszumachen. Unbekannte Bereiche bleiben selbstverständlich dunkel.

Lands of Lore III

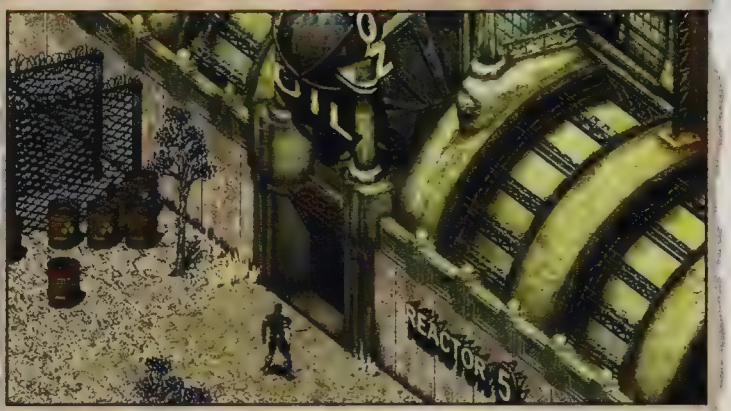
Der Höllenhund grinst nicht mehr lange: Noch ein saftiger Feuerball von der guten Seite, und die Ausgeburten der Unterwelt sind gegrillt

Leider konnte Westwood mit dem zweiten Teil der „Lands of Lore"-Serie die Rollenspielgemeinde nicht völlig überzeugen. Hoffnungslos veraltete Grafik, eine fummlige Benutzerführung und unschön eingebaute Video-Charaktere verdarben fast jeden Fantasy-Spaß. Das soll jetzt anders werden! Der dritte Teil wird mit zeitgemäßer 3D-Optik und einem komplett überarbeiteten Benutzer-Interface ins Rennen um die Rollenspielkrone gehen. Leider darfst Du wieder nur einen Helden direkt steuern. Zum Ausgleich schließen sich Dir selbständige Abenteurer an, die im Kampf auf Deiner Seite stehen und dabei vom Computer geführt werden. Gekämpft wird in Echtzeit: Per Mausklick schwingt Dein Held die Waffe.

PS | N64 | SAT | D

Lands of Lore III
Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis
Start: 4. Quartal '98
Hersteller: Westwood | 1 Spieler
Überarbeitete Grafik, neues Interface und eine frische Fantasy-Story: Der dritte Teil wird wohl der beste

Fallout 2



Strahlende Zukunft für alle Science-Fiction Fans: In Interplays Endzeit-Doublette „Fallout 2" ist alles größer, schöner – und mutierter

Den Überraschungserfolg des vorigen Jahres durfte Interplay verbuchen. Mit dem Endzeit-Epos „Fallout" gelang eine furiose Neuauflage des über zehn Jahre alten Rollenspiel-Klassikers „Wasteland". Auch in „Fallout 2" tobt Dein Held wieder durch ein radiokativ verseuchtes Kalifornien und legt sich mit den unterschiedlichsten Mutanten an. Wenn Du alles richtig machst und alle Rätsel löst, verspricht die Story das Entstehen neuen Lebens aus amerikanischen Ruinen. Unsere Nachfahren können dann endlich aus ihren Bunkern krabbeln und vielleicht (hoffentlich) alles besser machen als wir. Eine doppelt so große verstrahlte Spielfläche wie im ersten Teil sowie intelligentere Gegner und Mitkämpfer lassen schon heute unsere Geigerzähler grinsen.

PS | N64 | SAT | D

Fallout 2
Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis
Start: 3. Quartal '98
Hersteller: Interplay | 1 Spieler
Dank größerer Spielwelt sowie intelligenterer Gegner der Geheimfavorit unter den Endzeitspielen

Baldur's Gate

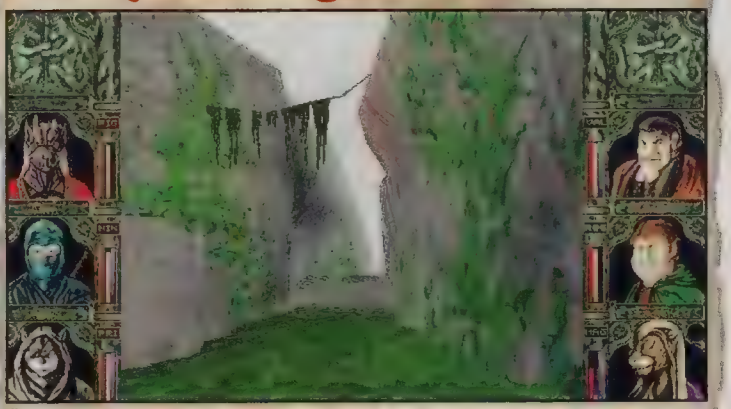
Kompanie stillgestanden: Vor den Kämpfen kannst Du entscheiden, in welcher Angriffsformation Deine Truppe dem Feind entgegentritt

Eine klassische Rollenspieltruppe aus bis zu sechs Charakteren darfst Du in Interplays „Baldur's Gate" als Anführer betreuen. 26 Berufe stehen für die Helden zur Wahl, die so unterschiedlichen Rassen wie Zwerg, Elf, Gnom, Halbling oder Mensch entstammen können. Sie verfügen alle über besondere Fähigkeiten. Spielerische und statistische Grundlage des Programms ist das „Advanced Dungeons & Dragons"-Regelwerk der Brettspiel-Vorlage. Die Handlung ist in sieben große Kapitel aufgeteilt. Du kannst Dich an insgesamt 100 Miniaufträgen versuchen und mit ebenso vielen „NPCs" plaudern. Die riesige, sehr detaillierte Landschaft wird aus isometrischer Sicht, also schräg von oben, präsentiert.

PC | PS | N64 | SAT | D

Baldur's Gate
Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene
Start: 3. Quartal '98
Hersteller: Interplay | 1 Spieler
Klassisches Ritterepos mit ansprechender Optik sowie durchdachtem Kampf- und Zaubersystem

Wizardry 8



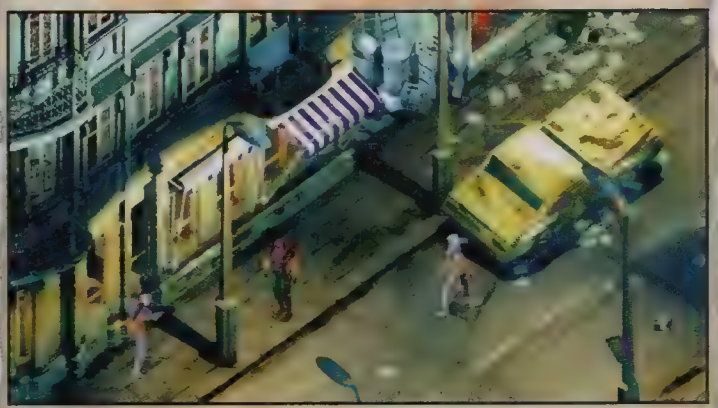
Übersichtlich: Die flüssig scrollende 3D-Landschaft wird von den Porträts und Lebensstatistiken Deiner sechsköpfigen Party eingerahmt

Die „Wizardry"-Rollenspielreihe der amerikanischen Minifirma Sir-Tech gilt unter Kennern als beste und gleichzeitig schwerste Vertreterin des Genres. Sauschwere Rätsel, besonders kernige Monsterhorden, eine riesige Spielwelt und anspruchsvolle Kämpfe lassen Neulingen kaum eine Chance. Der achte und neueste Teil will aber nicht nur inhaltlich überzeugen, sondern auch noch technisch eine gute Figur machen. Zum ersten Mal wird die 3D-Grafik nicht mehr schrittweise umgeklappt, sondern scrollt flüssig in die jeweilige Blickrichtung der Helden. Am bewährten, rundenbasierten Kampfsystem und der hochkomplexen Charaktergenerierung wird sich, Odin sei Dank, aber nichts ändern.

PC | PS | N64 | SAT | D

Wizardry 8
Rollenspiel für Profis
Start: 4. Quartal '98
Hersteller: Sir-Tech | 1 Spieler
Ein wirklich hammerharter Rollenspielbrocken für Spezialisten und solche, die es werden wollen

Gorki



Gleich wird's brenzlig: Wenn die beiden Finsterlinge Deinem Helden auf den Pelz rücken, schaltet das Spiel automatisch auf dreidimensionale Sicht um

In die nahe Zukunft entführt Dich das Science-Fiction-Rollenspiel „Gorki" des deutschen Entwicklers Topware Interactive. Du landest als Spezialist für aussichtslose Fälle mitten in einem handfesten Konflikt zwischen NATO und Rußland. Das gerenderte Staatsgebiet der ehemaligen Sowjetunion wird isometrisch, schräg von oben, dargestellt. Dein Held und mit ihm zwei vom Computer gesteuerte Begleiter toben als gerenderte Figuren durch die Taiga.

Kommt es zum Kampf, wird, wie bei „Final Fantasy 7", in eine komplette 3D-Sicht umgeblendet. Dann wird's strategisch: Die Position Deiner Männer auf dem Schlachtfeld und ein geschicktes Zusammenspiel der Kräfte sind wichtig für den Sieg.

PS | N64 | SAT | D

Gorki

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Start: 1. Quartal '99

Hersteller: Topware | 1 Spieler

Science-Fiction Rollenspiel mit realem politischem Hintergrund und einem ausgereiften Spielsystem

Septerra Core

Schicke Sturmfrisur: Sobald Du Dich mit anderen Personen im Spiel unterhältst, wird automatisch ein Porträt des Charakters in die Landschaftsgrafik eingeblendet

Eine Spielwelt besonderer Art bietet das Fantasy-Rollenspiel „Septerra Core" von Topware Interactive. Die Landschaften schweben übereinander, in Schichten gestapelt wie bei einer Zwiebel. Der Zugang zur jeweils nächsten Planetenschale wird erst frei, wenn Du alle Probleme in der darüberliegenden Welt aus dem Weg geräumt hast. Das Ziel Deiner Anstrengungen ist der Planetenkern mit seinen Geheimnissen. Damit Du auf Deinem Weg nicht schlapp machst, kannst Du unter acht Begleitern mit unterschiedlichen Fähigkeiten wählen. Im Laufe der Handlung findest Du sogenannte Schicksalskarten. Werden sie in der richtigen Reihenfolge kombiniert, erhältst Du für die Kämpfe neue Zaubersprüche.

PC | PS | N64 | SAT | D

Septerra Core

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Start: 4. Quartal '98

Hersteller: Topware | 1 Spieler

Schöne Rendergrafiken, ein originelles Zaubersystem und eine abgedrehte Spielwelt – was will man mehr?

Swords & Sorcery

Achtung! Feindlicher Magier im Anflug: Willst Du den Bösewicht mit einem Feuerball bekämpfen, genügt der Mausklick auf eines der unteren Zauber-Icons

Spieldesigner David W. Bradley sorgte schon bei der „Wizardry"-Serie für Dauerspaß. Nach dem weniger gelungenen 3D-Adventure „Cybermage", das er 1995 für Origin produzierte, meldet er sich jetzt zurück. Sein neues Projekt, „Swords & Sorcery" macht einen vielversprechenden ersten Eindruck. Bradley hat das alte „Wizardry"-Programm weiterentwickelt. Die scrollende 3D-Landschaft läßt dem Spieler größtmögliche Bewegungsfreiheit. Du steuerst eine sechsköpfige Heldentruppe durch ein Fantasy-Mittelalter und bist dabei auf der Suche nach einem ägyptischen Schwert. Sollten Dir die alten Mumien zu nahe auf den Pelz rücken, kannst Du entweder in Echtzeit oder rundenbasiert zur Tat schreiten.

PC | PS | N64 | SAT | D

Swords & Sorcery

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Start: 4. Quartal '98

Hersteller: Virgin | 1 Spieler

Einer der besten Rollenspiel-Designer hat wieder zugeschlagen. Man darf gespannt sein

Soulbringer

Keine Grafik aus dem Intro, sondern ein Bild aus dem Spiel: In diesem grusligen Gemäuer lauern noch grusligere Gestalten

Gänsehaut der Extraklasse verspricht Gremlins Dark-Fantasy-Epos „Soulbringer". Du nimmst es mit keinem Geringeren als dem Teufel selber auf, um seine Dienerschaft vom Antlitz der Erde zu verbannen. Bevor Du das kostbare „Horn von Hades" in den Händen hältst und damit die himmlischen Mächte beim Finalkampf zu Hilfe rufst, hast Du einiges zu tun. Du besuchst über 50 Schauplätze, plauderst mit mehr als 100 Charakteren und stöberst in 500 Gegenständen nach wichtigen Hinweisen. Du siehst die gruslige Umwelt aus der Ich-Perspektive Deines Helden. Die Landschaft scrollt flüssig in alle Richtungen. An Gegnern stellen sich Dir außer Dämonen und Zombies auch Skelette in den Weg.

PS | N64 | SAT | D

Soulbringer

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Start: 1. Quartal '99

Hersteller: Gremlin | 1 Spieler

Ein Horror-Rollenspiel mit besonders prächtiger Grafik für unerschrockene Vampir- und Zombiejäger

TICKER

PC zum Umschnallen

Ab Spätsommer produziert Sony in Japan gemeinsam mit Xybernaut PC, die am Gürtel getragen werden. Das Gerät arbeitet mit einem 200-, 233- [illegible] MHz-Pentium-Prozessor und Windows als Betriebssystem. Es verfügt über Fax, Telefon und Internet-Zugang. Der Preis soll für die 233-MHz-Version unter 5000 Dollar liegen. Infos telefonisch: 07031/71 48 55, oder im Internet unter *www.xybernaut.com*

Formel 1 fürs N64

Im August kommt ein neues Formel-1-Rennspiel fürs N64. Neben deutschen Bildschirmtexten bietet es als erstes N64-Spiel deutsche Sprachausgabe.

Outfit zum Mondsüchtig-Fan

Ab Ende Juli gibt es „Sailor Moon"-Bettwäsche, Kissenbezüge und Handtücher zu kaufen. Für Jahresende sind zudem T-Shirts zur japanischen Kult-Serie geplant. Info und Vertrieb über: A.C.O.G., Tel. 02661/94 94 70.

Nintendo®

HUDSON®

Rollenspiele für Nintendo

Die japanische Spiele-Firma Hudson Soft hat zusammen mit Nintendo das Label Manegi gegründet. Diese eigenständige Firma (Startkapital knapp 1,5 Mio. Mark) soll die Software-Knappheit insbesondere auf dem Rollenspiel-Sektor eindämmen. Auch die „Pocket Monster" sollen dadurch bereichert werden. Sowohl N64- als auch Gameboy-User kommen im nächsten Jahr in den Genuß der ersten Manegi-Spiele.

Au-Pair-Vermittlung im Web

Wer eine Au-Pair-Stelle [illegible] sucht, findet im Internet eine [illegible] Vermittlungsbörse. Sie gibt es [illegible] line Dein Gesuch auf und wirst benachrichtigt, sobald eine passende [illegible] Pair-Box sind die wichtigsten Au-Pair-Agenturen angeschlossen. Adresse: *www.au-pair-box.com*

BANSHEE

Der neue 3Dfx-Chip

Der 3D-Beschleuniger-Experte geht in die Offensive: Statt überteuerter Zusatzkarten betritt 3Dfx mit dem Chip „Voodoo Banshee" Neuland. **Erstmals werden hier 2D- und 3D-Grafik auf einem sehr billigen 3Dfx-Chip vereint.** Du brauchst also keine zwei Grafikkarten mehr, sondern nur noch eine mit Banshee-Chip.

Im 2D-Teil, der wie eine normale Grafikkarte werkelt, arbeitet eine 128-Bit-Einheit, die zum Beispiel alle Windows-GDI-Funktionen hardwaremäßig ausführt und damit für sagenhafte Geschwindigkeit sorgen soll.

Der 3D-Part gleicht dem einer Voodoo2-Karte, er ist aber in einigen Belangen ein wenig leistungsschwächer, da nur ein Textur-Prozessor zur Verfügung steht – auf Voodoo2-Karten sind es stets zwei. Die Funktionsvielfalt bleibt aber die gleiche: Selbst Bump-Mapping (3D-Darstellung von 2D-Texturen) kann der neue Banshee-Chip, der ab September auf diversen Grafikkarten erhältlich sein soll.

Auch der Hardwarehunger von „Unreal" wird vom Banshee gestillt – einen Pentium II vorausgesetzt!

Kuhltig

Weiches für PC

Man kann den Begriff Software auch zu wörtlich nehmen. Der Monitorschutz der Wolf Trade Group verwandelt Deinen langweiligen Monitor in eine plüschige Kuh, ein Schaf, einen Löwen oder sogar einen Elch. Mit dem mitgelieferten Bildschirmschoner erscheint in Arbeitspausen auch noch die passende Animation auf dem Screen. Wer wollte beim Arbeiten nicht schon immer mal in die treuen Augen einer Kuh blicken?

Zu bestellen ist der tierische Schutz für etwas happige 49 Mark unter der Telefonnummer 09389/9 91 48.

Die neue Vide

Die Amis haben es vorgemacht: Seit sie im August 1997 die ersten DVD-Player (Digital Versatile Disks) auf den Markt brachten, haben sie bis heute mehr als eine halbe Million Geräte abgesetzt. Durch ihre hohe Speicherkapazität haben DVD-Videos eine erstklassige Bild- und Dolby-Digital-Surround-Tonqualität.

Für Freaks interessant: Die Scheiben gibt's mit drei Sprachversionen (englisch, deutsch, spanisch) und zusätzlich 2[illegible] verschiedenen Untertiteln.

Text: Angelika Buscha, Knut Gollert, Christian Henning, Christiane Strobel, Volker Weitz · Fotos: Filmbild Fundus (1)

Der Banshee-Chip kann alles, was diese Voodoo2-Karte kann, und ein wenig mehr

„Ultima: Ascension" ist für den Banshee-Chip wie geschaffen

Dr. Mathe

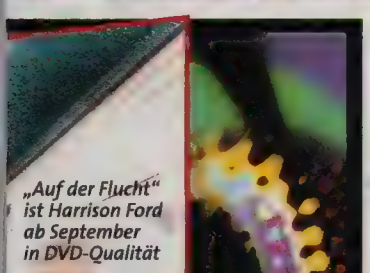
Hilfe aus dem Internet

Matheaufgaben sind manchmal zum Haare-Raufen. Bevor Du Deinen letzten Grips verbrauchst, geh zu „Dr. Mathe"! Im Internet beantwortet der schrullige alte Kerl die kniffeligsten Rechenfragen. Du schickst ihm Dein Problem per E-Mail und erhältst innerhalb von 24 Stunden eine Antwort mit komplettem Lösungsweg. Die Antworten sind je nach Klassenstufe, Schultyp und Bundesland genau auf jede Frage abgestimmt. Wer schnell eine Lösung braucht, wirft einen Blick ins Archiv, wo die häufigsten Fragen und Antworten gesammelt sind. Mit einem Rezept von Dr. Mathe bist Du in Zukunft gegen Kopfzerbrechen geschützt. Die Internet-Adresse: *www.cornelsen.de/dr_mathe/*

Schach dem Lego-Stein

Hugh, Bleichgesicht gleich matt gesetzt: Schach lernen mit Lego-Indianer-Figuren

Damen-Gambit? Königsrochade? Die Feinheiten des Schachspiels sind nicht jedermanns Sache. Wer dieses tolle Spiel trotzdem lernen will, findet jetzt, dank Lego, einen prima Einstieg. Der dänische Klötzchenbauer bietet ein interaktives Lernprogramm für den PC. Die Spielfiguren sind den Western-, Piraten- und Abenteuer-Reihen von Lego entnommen. Wenn eine Figur geschlagen wird, gibt es zur Belohnung eine nette Animation. Web-Adresse: *www.lego media. com*



„Auf der Flucht" ist Harrison Ford ab September in DVD-Qualität

DVD ogeneration

Einen Probelauf startete Warner Home Video im April unter anderem mit „Batman & Robin" und „Mars Attacks!" Ab 25. September gibt es nun DVDs satt. 25 Titel kommen auf den Markt (u.a. „Auf der Flucht", „Fletchers Visionen", „Contact", „Erbarmungslos"). Pro Monat sollen zehn weitere folgen. Voraussichtlicher Preis: zwischen 40 und 50 Mark. Geplant ist außerdem, daß die DVD-Player von Philips in den Videotheken auszuleihen sind. Informationen unter: *www.dvdwb.com*

Umsonst auf die CeBIT HOME

Weitere Infos unter ***http://www.microsoft.com/germany/events/cebithome98/star.htm***

Nicht nur für Biker: „Motocross Madness" ist eines der kommenden Rennspiel-Highlights

Wenn Du Spiele liebst und gerne Microsoft-Entertainment-Produkte zockst, Spiele gewinnen willst und auf der CeBIT HOME '98 (26.8.-30.8.) eine echte Hauptrolle spielen willst, bist Du hier richtig! Du präsentierst in Hannover am Microsoft-Stand Deine Lieblingssoftware von Microsoft – mit Katherine Schwarz (SAT1) und Matthias Opdenhövel (RTL2) zusammen. Kein Bammel: Natürlich wirst Du optimal auf die Show vorbereitet. Fahrt, Tickets und Übernachtungskosten werden bezahlt.

So geht's: Schreib uns einfach bis 19.8.1998, was Deine Lieblings-Microsoft-Software ist und was Du daran besonders gut findest. Vergiß Name, Adresse und Alter nicht.

Schreib an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „CeBIT Home", Postfach 20001, 80002 München.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen einen voll ausgestatteten Spiele-PC Pentium 233 MMX mit 3Dfx-Karte. Weitere technische Einzelheiten findet Ihr auf Seite 130. Wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt, schreibt einfach eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Spiele-PC", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 19.8.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

BRAVO SCREENFUN

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion: Heinrich Bauer SMARAGD KG, BRAVO SCREENFUN, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München.
Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089 / 6786-0, Telefax 6786-7477, Leserservice: 089 / 6786-7460, E-Mail: screenfun1@aol.com

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Art Director: Sigrid Kowalewski
Chef vom Dienst: Gerhard Fuhrmann
Textchefin: Martina Hornung
Redaktion: Angelika Buscha, Knut Goliert, Christian Henning, Marita Reich *(Assistenz)*, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Karin Jetzlsperger
Grafik: Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller *(Ltg.)*, Olaf Zibler

Autoren und freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Britta Arnold, Simon Demmelhuber, Oliver Ehrle, Joachim Enderlin, Winnie Forster, Ulrike Goreßen, Doris Krieger, Andreas von Lepel, Michael Martin, Bodo Metzler, Michael Schmithäuser, Michael Stapf, Volker E. Zwick, Dirk Zumpe

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer
Titel: Fox (2), Michael Kayser (2)

Anzeigen: IP Print, Vermittlung für Zeitschriftenwerbung, Westerbachstraße 32, 61476 Kronberg. Geschäftsführer: Dominico Madile, Anschrift IP Print.
Verantwortlich für Anzeigeninhalt und -struktur: Monika Meene, Anschrift IP Print, Telefon: 06173 / 99-1729, Fax: 06173 / 99-1793

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,00. Auslandspreise: Schweiz: sfr 4,10; Italien: Lire 6.200; Holland: hfl 5,00; Slowenien: sit 530, Frankreich: FF 19,00. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 1998 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.
Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt
Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: Heinrich Bauer Vertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg

Fragen zum Abonnement: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 5 31 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Telefax: 040 / 30 19 81 82

Abo-Bestellungen: Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg. Telefon: 0180 / 5 30 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82

Importeur für Österreich: BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG, Postfach 1041, A-1041 Wien, Tel.: 01 / 5 01 47 21

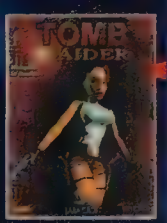
Eure Top 10

1 Tomb Raider II (1)
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
Lara ist extrem hartnäckig: Besonders auf dem ersten Platz in Euren Charts

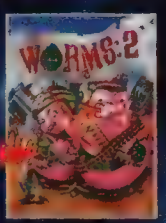
2 FIFA 98 (2)
ELECTRONIC ARTS – PC, PS, N64, SNES
Das Spiel rund ums Leder hat zur WM Hochkonjunktur und bleibt auf Platz 2

3 Command & Conquer 2 (5)
WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS
Der Kampf der GDI-Truppen gegen die NOD-Bruderschaft fesselt monatelang

4 Resident Evil (3)
CAPCOM/VIRGIN – PC, PS
Für alle, die ausziehen, das Fürchten zu lernen: Adrenalinstöße im Herrenhaus



5 Tomb Raider (4)
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, SAT
Auch im ersten Teil von Tomb Raider hangelt sich Lara noch durch die Charts



6 Worms 2 (6)
TEAM 17/MICROPROSE – PC
Krieg der Würmer: Schnell die Bazooka geschultert und ab ins Multiplayer-Duell

7 Mario Kart 64 (7)
NINTENDO – N64
Let's go! Diesen Monat ist Mario seinem Freund Diddy Kong um Längen voraus

8 Tekken 2 (14)
NAMCO/SONY – PS
Das Kultspiel steht bei Euch fest auf der Matte – der 3. Teil macht sich schon warm...

9 Gran Turismo NEU!
SONY – PS
Das ist echte Beschleunigung – sofort unter die Top 10 der Leserchart

10 Final Fantasy VII (9)
SQUARESOFT/SONY – PS
Clouds Abenteuer fesseln für Wochen – bald auch die Besitzer eines PC

most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1. Perfect Dark (N64)
2. Mechwarrior 3 (PC)
3. Abe's Exoddus (PS)
4. Grim Fandango (PC)
5. Castlevania 64 (N64)

System Top 5

PC

1. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 80 DM
2. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 80 DM
3. **Worms 2** – TEAM 17/MICROPROSE – Strategiespiel – ca. 80 DM
4. **Command & Conquer 2** – WESTWOOD/VIRGIN – Strategiespiel – ca. 80 DM
5. **Anno 1602** – SUNFLOWERS/MAXDESIGN – Strategiespiel – ca. 80 DM

PLAYSTATION

1. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 120 DM
2. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 100 DM
3. **Tekken 2** – NAMCO/SONY – Fightspiel – ca. 50 DM
4. **Gran Turismo** – SONY – Rennspiel – ca. 100 DM
5. **Final Fantasy VII** – SQUARE – Rollenspiel – ca. 120 DM

NINTENDO 64

1. **Mario Kart 64** – NINTENDO – Rennspiel – ca. 100 DM
2. **Super Mario 64** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 100 DM
3. **FIFA 98** – NINTENDO – Sportspiel – ca. 130 DM
4. **Diddy Kong Racing** – RARE/NINTENDO – Rennspiel – ca. 100 DM
5. **LylatWars** – NINTENDO – Actionspiel – ca. 100 DM

TOP 20

11 Super Mario 64
NINTENDO – N64
(10) *Die 3D-Abenteuer des Klempners Mario sorgen für langanhaltenden Spielspaß*

12 Frankreich 98: Die WM-Quali.
ELECTRONIC ARTS – PC, PS, N64
NEU! *Hier bestimmst Du durch Dein Können den Ausgang der Fußball-WM '98*

13 Anno 1602
SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(15) *Komplexe Aufbau- und Wirtschafts-simulation für alle Lehensherren am PC*

14 Diddy Kong Racing
RARE/NINTENDO – N64
(8) *Diddy Kong hat diesen Monat sechs Plätze verloren – jetzt heißt es aufholen...*

15 Turok – Dinosaur Hunter
ACCLAIM – PC, N64
(11) *Die Jagd auf Urzeitriesen und anderes Getier führt zu vielen Adrenalinstößen*

16 Age of Empires
MICROSOFT – PC
(20) *Ein Echtzeit-Strategiespiel, das durch die Frühgeschichte der Menschheit führt*

17 Die Siedler II
BLUE BYTE – PC
(13) *Strategie zum Liebhaben: Die kleinen Siedler sind einfach zu schnuffelig*

18 LylatWars
NINTENDO – N64
(12) *16 Planeten gilt es mit Fox McCloud und seinen Freunden vom Bösen zu säubern*

19 Formel 1 '97
PSYGNOSIS – PS
(16) *Der Renner für alle Playstation-Fahrer: Die Rundenzeit schlägt jede Ladezeit*

20 Yoshi's Story
NINTENDO – N64
(19) *Kleine Yoshis ganz groß: In diesem Jump&Run retten sie eine bunte Welt*

SATURN

1. **Tomb Raider** – CORE DESIGN/EIDOS – Action-Adventure – ca. 100 DM
2. **Sega Rally** – SEGA – Rennspiel – ca. 110 DM
3. **Sonic R** – SEGA – Jump&Run – ca. 120 DM
4. **Winter Heat** – SEGA – Sportspiel – ca. 100 DM
5. **FIFA 98** – ELECTRONIC ARTS – Sportspiel – ca. 100 DM

GAME BOY

1. **Legend of Zelda IV** – NINTENDO – Adventure – ca. 55 DM
2. **Warioland** – NINTENDO – Jump&Run – ca. 55 DM
3. **Hugo 2** – LAGUNA – Jump&Run – ca. 60 DM
4. **Tetris** – NINTENDO – Strategiespiel – ca. 55 DM
5. **Kirby's Dreamland** – NINTENDO/HAL – Adventure – ca. 70 DM

Spiele für die Insel

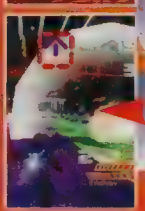
WELCHE FÜNF SPIELE WÜRDET IHR AUF EINE EINSAME INSEL MITNEHMEN

Fünf Sterne deluxe

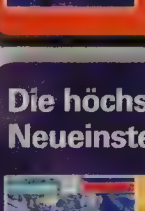
Heimischer HipHop vom Feinsten von „Fünf Sterne deluxe" bestehend aus Tobi Tob, DAS BOOT 2001, Marcnesium, DJ Coolmann. Checkt mal ihre neue Maxi „Dein Herz schlägt schneller" aus der CD „SiLLiUM".

1 Timeshock (PS)
Flippern ist immer gut!

2 Baphomets Fluch II (PS)
Teil 1 zu spielen dauerte schon 1/2 Jahr. Mit Teil 2 ist man auch gut beschäftigt



3 Pandemonium 1 & 2 (PS)
Deluxemäßig durch die 3D-Welten jumpen. Da geht einiges!



4 Abe's Oddysee: Oddworld (PS)
Furzen & Kichern im Schlachthof. Flashanimation für Insel-Chillout

5 Wipeout 2097 (PS)
Klassiker – man kann bei jedem Spiel noch besser werden

Die höchsten Neueinsteiger HOT 5

1 Tekken 3
NAMCO/SONY – PS
In Deutschland offiziell noch gar nicht erschienen, mischt „Tekken 3" bereits ganz oben mit!

2 Mystical Ninja st. Goemon
KONAMI – N64
Ein ungewöhnliches Adventure mit Baller-Intermezzi und Geschicklichkeitsspielen

3 Alundra
PSYGNOSIS – PS
Das sehr gehaltvolle Action-Adventure sorgt für Langzeitspaß an der heimischen Playstation

4 Aerofighters Assault
KONAMI – N64
Nur etwas für Flugzeugnarren: Mit vier verschiedenen Kampfjets durch zehn Missionen

5 Bushido Blade
SQUARE – PS
Ein einziger Schlag kann tödlich sein: Bushido Blade ist das beste Spiel für einen echten Samurai

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir zehnmal je ein Spiel Eurer Wahl (bitte Euer Wunschspiel mit angeben).
Mehr auf Seite 130.

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Kino", „TV" und „Online".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn
SNES: Super NES
GB: Gameboy

Das grüne Kästchen zeigt an, daß das Spiel in einer früheren Ausgabe für ein anderes System getestet wurde, zum Beispiel:

* bereits getestet in SCREENFUN 11/97

In dem orangenen Feld steht, ob für Eure Konsole oder Euren PC eine Umsetzung geplant ist. Unser Beispiel: Das (frei erfundene) Spiel „Screen Fun" wurde für Playstation im Heft 11/97 getestet. Getestet wird die PC-Version, während sich Saturn-Besitzer noch gedulden müssen.

Deutsch oder Englisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutsche Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „D/E" wird zwar die englische Version getestet, doch eine deutsche Version folgt bald.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wieviel Ihr auf den Tisch blättern müßt. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bißchen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht:
Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft.
Min. steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß.

Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

PC | N64 | D/E

Screen Fun

Action für Fortgeschrittene und Profis

ca.100 DM | Grabi-Soft | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Rasante 3D-Grafik. Einfache Steuerung, ausgebuffter Zwei-Spieler-Modus

Schade, schade, läuft nur auf einem schnellen PC mit 3D-Karte

Anspruchsvolle Action mit Luxusgrafik. Läßt die Konkurrenz alt aussehen

1

* bereits getestet in SCREENFUN 11/97

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel mißfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wieviel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Die SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte. .

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit AdventureEinschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

Adventure
Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Zu den Klassikern zählen „Baphomets Fluch" und die „Monkey Island"-Serie

3D-Shoot
Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören neben indizierten Spielen „Jedi Knight", „Turok", „Unreal" oder „Forsaken"

Fight
Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? Spiele-Hits wie „Virtua Fighter", „Tekken" und „Street Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß

Sport
Ob Fußball, Formel 1 oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA 98", „NHL 98", „NBA 98" sowie „Anstoss 2"

Flight
Ihr schwingt Euch gerne in die Lüfte? Dann kommen Simulationen wie „EF 2000", „Longbow 2" oder die futuristische „Wing Commander"-Serie gut

Speed
Rennspiele sind eine Klasse für sich. Empfehlenswert sind „Gran Turismo", „Grand Prix 2", „Mario Kart 64", „Formel 1 '97" und „Wave Race 64"

Rollenspiele
Mit einer Heldengruppe durchstreift Ihr ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Final Fantasy VII" und die „Ultima"-Spiele

Jump & Run
Geschick und genaues Timing sind bei diesem Genre gefragt. Gute Vertreter sind „Super Mario 64", „Crash Bandicoot" und die „Sonic"-Reihe

Strategie
Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerläßlich. Die Prominenz heißt „Command & Conquer", „Sim City" und „Age of Empires"

Mixed
Manche Spiele lassen sich beim besten Willen nicht einordnen. „Tetris", „Star Wars Monopoly" oder „Swing" fallen in diese Rubrik

JETZT FLIEGT
DER BÄR
BANJO-KAZOOIE™*
Der Bär ist los. Mit Banjo, dem verrückten Honigbär und Kazooie, der lustigen Möwe. Sie sind unzertrennlich. Sie sind unschlagbar. Und gemeinsam wollen sie Banjos Freundin Piccolo befreien. Unglaubliche 3-D-Welten. Spannende Abenteuer. Knifflige Aufgaben. Erlebe das neue, ultimative Action Duo: Banjo-Kazooie™. Exklusiv für Nintendo® 64!
* TM and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1998 Nintendo/Rare. Game by Rare.
Nintendo
NINTENDO 64
THE NEW DIMENSION OF FUN

Aufgeblasen: Dieses Luftschiff der Shinra eroberst Du in Junon Harbor

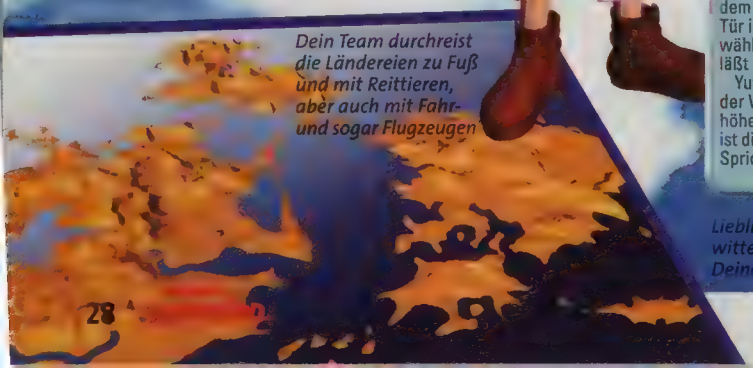
FINAL FANTASY VII

Jetzt für PC!

PC-Rollenspieler können jubeln! Das edle und erstklassige japanische Kult-Epos für Konsole kommt nun mit deutscher Übersetzung für sie.

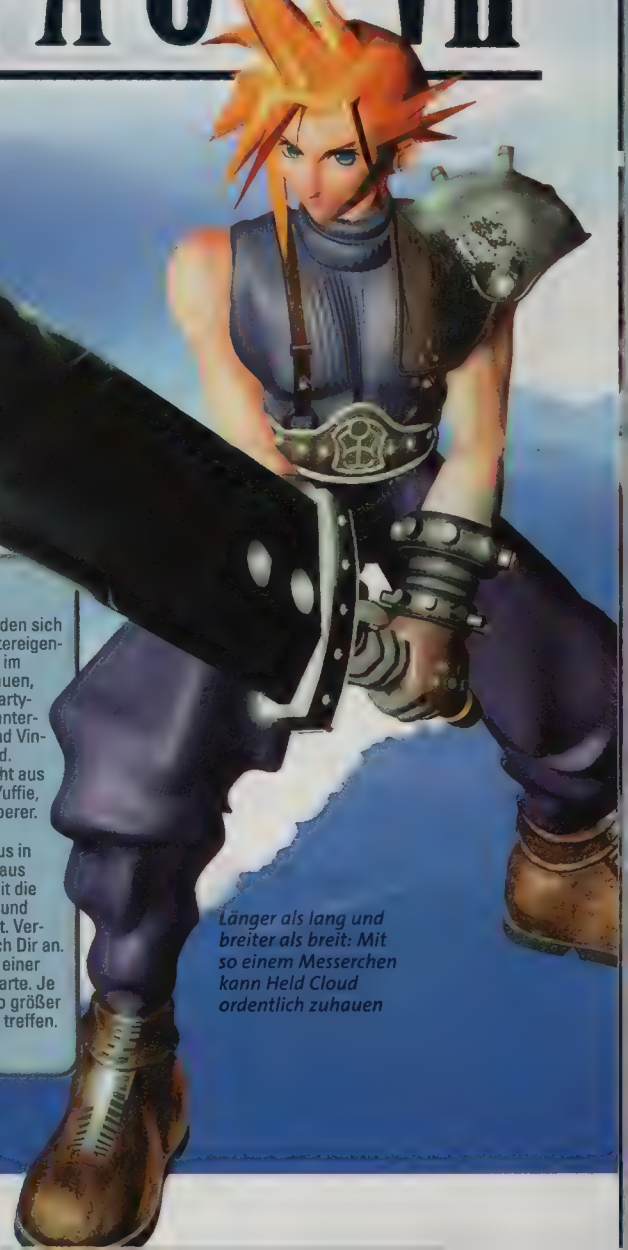
Achtung, fertig, los! Das Chocobo-Rennen ist eines der vielen Zwischenspiele in der Haupthandlung

Weg da! Held Cloud liefert sich im Motorrad-Sattel ein packendes Duell mit seinen Verfolgern



Dein Team durchreist die Ländereien zu Fuß und mit Reittieren, aber auch mit Fahr- und sogar Flugzeugen

Lieblich: Die geheimnisumwitterte Aeris (l.o.) ist eine Deiner Mitkämpferinnen



Länger als lang und breiter als breit: Mit so einem Messerchen kann Held Cloud ordentlich zuhauen

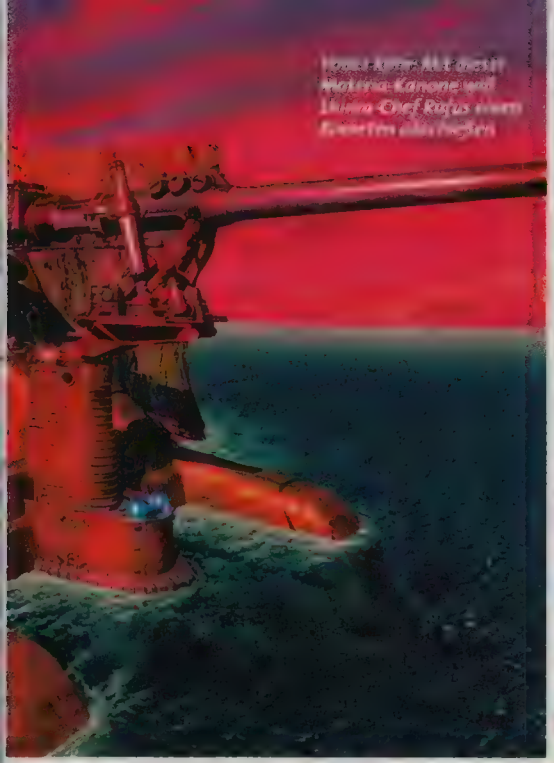
TiPS

Welche Party ist die beste?
Die einzelnen Helden unterscheiden sich nur unwesentlich in ihren Charaktereigenschaften. Hauptheld Cloud sollte im Regelfall mit seinen Waffen zuhauen, während ihn die zwei anderen Party-Mitglieder mit Zaubersprüchen unterstützen. Hier sind Aeris, Yuffie und Vincent besonders vielversprechend.

Die ideale Heldentruppe besteht aus Cloud, einem zweiten Kämpfer (Yuffie, Cid oder Vincent) und einem Zauberer.

Vincent und Yuffie
Vincent findest Du im Shinra-Haus in Nibelheim. Nimm den Schlüssel aus dem offenen Safe und öffne damit die Tür im Keller. Sprich mit Vincent und wähle jeweils die untere Antwort. Verläßt Du den Raum, schließt er sich Dir an.

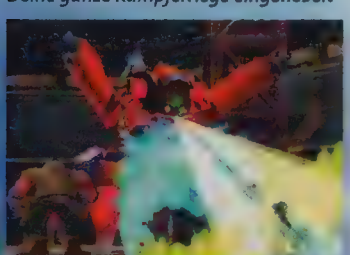
Yuffie begegnest Du zufällig in einer der Waldregionen auf der Landkarte. Je höher Deine Glücksrate ist, desto größer ist die Chance, auf das Mädel zu treffen. Sprich dann einfach mit Yuffie.



Bunter Rummel: Der Vergnügungspark bietet jede Menge Zwischenspiele

Harte Schale, harter Kern: Dieser Gegner ist auch im Teamwork aller Helden nur ganz schwer zu knacken

Gasangriff: Bevor Du zum Zug kommst, hat der gegnerische Roboter schon Deine ganze Kämpferriege eingenebelt



Heimgeleuchtet: Nach der Nebelattacke fegt ein Laserstrahl den Rest Deiner Verteidigungsstellung auch noch weg

Aber wie es sich gehört, gewinnen die Guten. Hier jubeln Avalanche-Chef Barret (l.) und Clouds Jugendliebe Tifa (r.)

In den meisten Zwischensequenzen unterhalten sich die 3D-Charaktere vor gerenderten Hintergründen. Dank der hohen Auflösung wirken die Figuren viel detaillierter als auf der Playstation

Futuristisch: Du steuerst Deinen Polygon-Helden mit Joypad oder Tastatur durch eine liebevoll gerenderte Grafik

Erste Hilfe: Auch während der Kämpfe kannst Du notfalls im Inventory nach wichtigen Heiltränken fischen

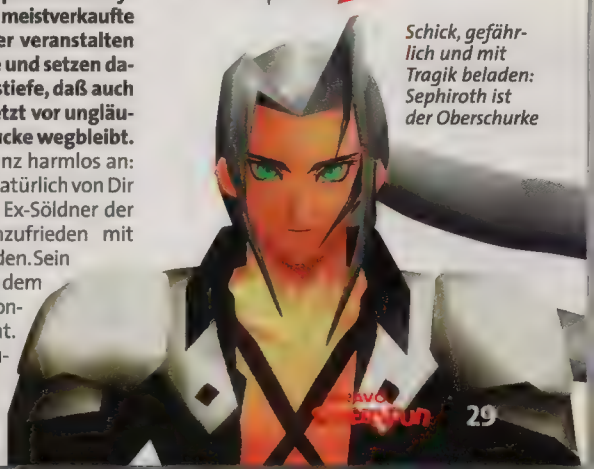
Cloud zieht mit seinem glühenden Breitschwert eine Schneise der Verwüstung durch den Wald der Angreifer. Kampfgefährtin Tifa beschwört einen Titanen der Lüfte. Mit ausgebreiteten Schwingen stürzt sich der Dämon auf die verzweifelten Monster. Der Himmel öffnet sich. Ein göttliches, alles verzehrendes Licht fegt die letzten Angreifer vom Schlachtfeld.

Nein, das sind nicht die Special Effects einer kostspieligen Hollywood-Großproduktion, es handelt sich vielmehr um eine ganz normale Kampfsequenz aus „Final Fantasy VII". **Nicht umsonst ist Squares Abenteuer-Epos für die Playstation das bis heute meistverkaufte Rollenspiel. Die Japaner veranstalten eine wahre Grafikorgie und setzen dabei auf eine Handlungstiefe, daß auch dem Computer-Held jetzt vor ungläubigem Staunen die Spucke wegbleibt.**

Dabei fängt alles ganz harmlos an: Hauptheld Cloud, der natürlich von Dir gesteuert wird, ist ein Ex-Söldner der Spitzenklasse und unzufrieden mit den politischen Zuständen. Sein Heimatplanet wird von dem machtgierigen Mega-Konzern Shinra beherrscht. Dessen Präsident ist zusammen mit zwei skrupellosen Wissenschaftlern nicht nur in schreckliche Gen-Experimente verwickelt, sondern auch für die schleichende Zerstörung des Planeten verantwortlich. Die Bevölkerung ist machtlos. Nur eine kleine Gruppe namens Avalanche leistet Widerstand. Diesen Rebellen schließt Du Dich an. Dann ist Cloud nicht mehr ganz alleine unterwegs, sondern Du kannst bis zu zwei weitere Charaktere in Deine Rollenspiel-Party aufnehmen.

Nach ersten Missionen in Midgar verläßt Deine Truppe die Stadt und erkundet den restlichen Planeten. Die 3D-Landschaft wird entweder von schräg oben dargestellt oder aus einer Third-Person-Perspektive. Sobald Du einen Ort betrittst, wechselt die Ansicht: Deine Helden bewegen sich dann als Polygon-Figuren vor einem gerenderten Hintergrund.

Nach und nach triffst Du auf acht zusätzliche Mitstreiter, die alle über spezielle Fähigkeiten verfügen und deshalb von Dir möglichst geschickt eingesetzt werden müssen. Unter anderem kannst Du einen klugen Löwen, eine vorwitzige Diebin oder einen liebeskranken Vampir in Deine Party aufnehmen. Jeder Held gewinnt beim Kampf an Erfahrung, denn für jeden überstandenen Kampf gibt's Punkte. Ab einem bestimmten Punktestand gelangen Deine Kämpfer in einen neuen Level. Dann werden zur Belohnung ihre Lebenspunkte



Schick, gefährlich und mit Tragik beladen: Sephiroth ist der Oberschurke

FINAL FANTASY VII

INFO

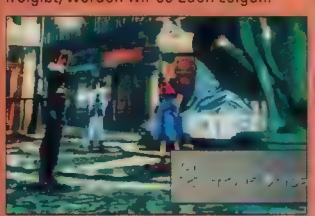
Final Fantasy VIII

Während die Fans sich noch am siebten Teil von „Final Fantasy" erfreuen, werkelt man bei Squaresoft bereits am offiziellen Nachfolger. „Final Fantasy VIII" soll bereits Ende dieses Jahres in Japan

Nachdenklich: Der Held des achten Teils wirkt erwachsener und reifer

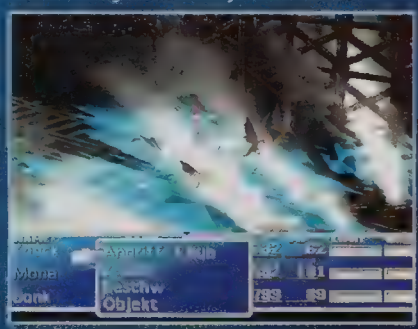
für die Playstation erscheinen. Umsetzungen für den US-Markt und Europa sind leider erst für Ende 1999 geplant.

Der achte Teil soll durch gründlich überarbeitete Grafik überzeugen. Auf den ersten Screenshots wirken die Spielfiguren deutlich erwachsener. Sobald Squaresoft neues Bildmaterial freigibt, werden wir es Euch zeigen.



Völlig überarbeitet: Die neuen Spielfiguren sind viel detaillierter

Hübsch und gefährlich: Zum Glück kämpft diese Lady auf Deiner Seite! Mit der richtigen Beschwörungsmateria wirft Shiva Eisblitze...



...die der gesammelten Gegner-Truppe heftigste Schmerzen bereiten. Nach einem solchen Angriff sind die kleineren Gegner sofort besiegt

Der König der Löwen: Auch diese Miezekatze kannst Du in Deine Party aufnehmen

erhöht, der Charakter kann besser zaubern, noch stärker zuhauen und ist schwerer zu verwunden. Du startest das Abenteuer mit zirka 300 Lebenspunkten, ein erfahrener Kämpfer bringt es gegen Ende des Spiels auf bis zu 9999 Lebenspunkte.

Natürlich findest Du im Laufe der Handlung bessere Waffen, stärkere Rüstungen und vielfältige magische Kristalle. Diese Edelsteine bringst Du an den Waffen und Rüstungen Deiner Helden an. Dann sind sie in der Lage, gewaltige Zaubersprüche loszulassen oder Fabelwesen zu beschwören.

Jeder Zauberspruch ist aufs Schönste animiert und macht die zahlreichen Kämpfe zum Genuß fürs Auge. Alle wichtigen Aktionen im Spiel werden zudem durch wunderschöne, gerenderte Zwischensequenzen dargestellt – allein der filmreife Abspann dauert rund zehn Minuten. Das motiviert!

Zahlreiche 3D-Zwischenspielchen wie Snowboarding und Motorradfahren lockern die dichte Fantasy-Atmosphäre auf. Da die Handlung nicht geradlinig aufgebaut ist, hast Du völlige Freiheit beim Erkunden des Planeten. Als Fortbewegungsmittel dienen Dir U-Boote, Luftschiffe, Panzer, ein Tragflügelboot, eine Rakete und Chocobos. Dies sind Reittiere, die Du selber züchten kannst. Wer sie geschickt kreuzt, erhält vielleicht einen goldenen Vogel. Mit ihm kannst Du besonders geheime Stellen auf der Landkarte erreichen.

Endlich müssen Computer-Rollenspieler nicht mehr voller Neid auf ihre Playstation-Kollegen blicken: Die PC-Umsetzung des Japano-Knallers ist tadellos gelungen. Im Gegensatz zur Konsolenversion stimmt jetzt auch die deutsche Übersetzung der Texte. Die Kampfgrafiken wurden dank 3Dfx-Unterstützung sogar leicht verbessert. Mit dem Joypad läßt es sich prima abenteuern, per Tastatur ist es etwas gewöhnungsbedürftig. Die Maus wird leider gar nicht unterstützt. Inhaltlich und optisch bietet „Final Fantasy VII" auf 4 CDs phantastisch viel. Dieses Ausnahme-Programm sollte sich kein PC-Rollenspieler entgehen lassen – es lohnt sich!

PC | PS | N64 | Sat | D

Final Fantasy VII

Rollenspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM	Squaresoft/Eidos	1 Spieler

Min.: Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 230 MB HD, 3D-Karte *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 3Dfx-Karte

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 1

Geniale Grafik, abgefahrene Story, Hunderte von Gegenständen und Waffen

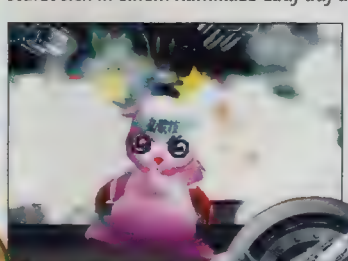
Keine Mausunterstützung und keine Sprachausgabe

Prachtvolles Konsolen-Rollenspiel-Epos in einer tadellosen Umsetzung für den PC

1

Text: Volker Weitz

Chocobo gegen Robo-Panzer: Dein gefiedertes gelbes Reittier stürzt sich in einem Kamikaze-Lauf auf den Feind



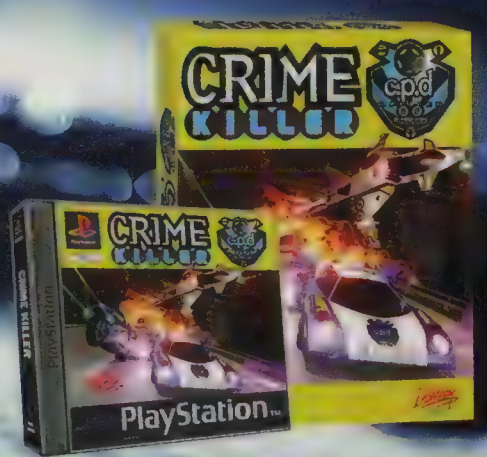
Verwirrt, aber glücklich: der Chocobo-Reiter nach der Attacke

PS-Power: Cloud posiert mit seiner Maschine

CRIME KILLER

c.p.d OFFICER 88

„BERICHT: DER VERDÄCHTIGE STEHT ZUM VERHÖR NICHT ZUR VERFÜGUNG. OFFICER 88 ENDE.“



Interplay

DISTRIBUTED BY Akklaim

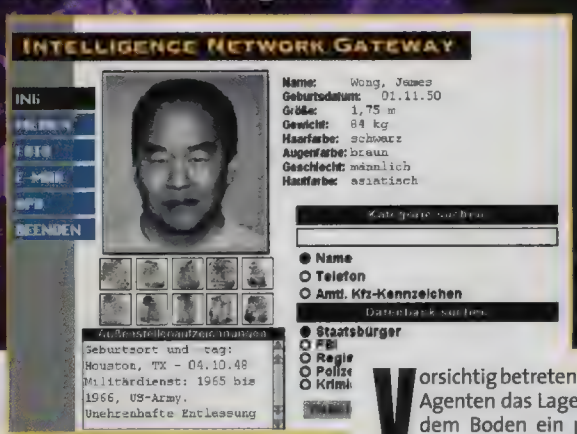
in the future crime will pay.

PlayStation PC CD ROM

©1998 Interplay Productions. Crime Killer Polygon Engine ©1998 Pixelogic Ltd. Crime Killer and Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

X-Files: The Game

Angriff auf das Sommerloch: Noch bevor der Film in die deutschen Kinos kommt, verpflichtet Dich das Spiel als FBI-Agent. Hilf dem Dream-Team Mulder und Scully und löse einen noch ungeklärten Fall!



Den verdienten „X-Files"-Drehbuchautor James Wong zu einem Kriminellen zu machen, bereitete den Programmierern sicher Spaß

Auf den Anblick von Fox Mulder mußt Du leider bis fast zum Ende des Spiels warten

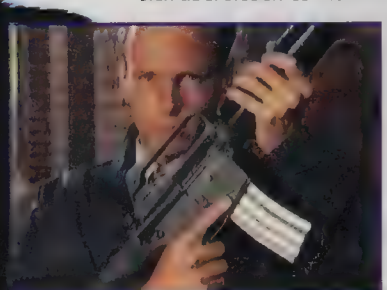
Vorsichtig betreten die beiden FBI-Agenten das Lagerhaus. Da! Auf dem Boden ein pulverförmiger Rückstand! Mulder kniet sofort nieder und untersucht ihn. Plötzlich taucht eine Gruppe von Männern aus dem Nichts auf. Sofort wird das Feuer eröffnet. Mulder wirft sich und Scully hinter einer Kiste in Deckung. Doch Agent Scully ist getroffen...

Mit dieser Action-Sequenz beginnt – fast zeitgleich zum Film (siehe Seite 112) – ein von allen „Akte X"-Fans mit Spannung erwartetes Adventure, das sich über sieben CD-ROMs erstreckt.

In „X-Files: The Game" übernimmst Du die Rolle des jungen Seattler FBI-Agenten Craig Willmore. Mulder und Scully sind verschwunden. Deine Aufgabe ist es, die beiden zu finden und die geheimnisvollen Machenschaften im Spiel aufzudecken.

Dazu untersuchst Du etliche Schauplätze, die sehr realistisch für den PC umgesetzt wurden mit Hilfe von Quicktime – durch fließende Übergänge zwischen den Bildern entsteht ein 3D-Eindruck. Der Handlungsverlauf und Deine Gespräche mit Kollegen und Verdächtigen werden durch Videos in gewohnter Serienqualität (!) dargestellt. Die Verschmelzung von beidem ist teilweise recht beeindruckend.

Durch die Kombination aller Fahndungsmöglichkeiten, die dem FBI zur Verfügung stehen, kommst Du dem Rätsel auf die Spur. Erste Spuren wertest Du mit Computer-Datenbanken aus, Augenzeugen und andere Agenten kontaktierst Du via E-Mail, und das obligatorische Handy hast Du natürlich auch dabei. Das wichtigste Utensil ist Dein Palmtop, ein Mini-Computer mit vielen nützlichen Funktionen. Mit ihm visierst Du zum Beispiel Orte an.



Wild entschlossen wollen Du und Dein Kollege Mark (Bild) ein Lagerhaus stürmen. Aber wo, bitte, bleibt eigentlich die Rückendeckung?

In einer der wenigen actionhaltigen Szenen mußt Du schneller schießen als der unangenehme Zeitgenosse, der neben dem Pfeiler in Stellung gegangen ist

Wenn Deine Schießkünste zu wünschen übrig lassen, spendiert Dir die amerikanische Regierung diesen netten Grabstein

Endlich hast Du die Gelegenheit, den wichtigsten Agenten, seit es Fernsehen gibt, bei ihren Ermittlungen unter die Arme zu greifen

Die Agentin Dana Scully wird am Beginn des Spieles angeschossen

Bei jedem verabscheuenswürdigen Verbrechen hinterlassen die Täter Spuren. An düsteren Orten wie diesem mußt Du Dich genauer umsehen, um sie auch zu entdecken

Hier gibt's keinen Staub auf den Akten: Der Schreibtisch Deines FBI-Agenten ist aufgeräumt und beherbergt alle wichtigen Bürogegenstände. Durch Anklicken aktivierst Du einzelne Geräte

Der Palmtop ist ein unersetzliches Werkzeug, das Du auch zur Navigation benutzt

Deine Ausrüstung erfüllt höchste Ansprüche. In völliger Dunkelheit ist das Nachtsichtgerät gerade richtig

Wenn Du einen Gegenstand verwenden willst, mußt Du ihn mit der Maus aktivieren und dann in das Bild klicken

Obwohl Du bisweilen das Verhalten Deines Agenten – und damit auch die Reaktion des Gegenübers – durch Emotions-Icons beeinflussen kannst, verläuft der Handlungsstrang sehr geradlinig. Das Adventure ist daher schnell durchgespielt. Doch wird dieser Nachteil durch die gute Spielbarkeit und die fesselnde Story wieder wettgemacht.

Viele Kleinigkeiten, die Geschichten über die handelnden Personen erzählen, sorgen für hohe atmosphärische Dichte. Die zahlreichen Querverweise zur TV-Serie erhöhen den Reiz für alle „Akte X"-Fans zusätzlich.

Der Aufwand, die Original-Schauspieler und Synchronsprecher für das Spiel zu verpflichten, hat sich auf jeden Fall gelohnt. Zum positiven Gesamteindruck trägt auch der Sound bei. Allerdings ist er in manchen Situationen leider einfach nicht vorhanden. Nicht weniger sauer stößt auf, daß sich die großangekündigten Action-Elemente auf ein paar kleine Situationen beschränken. Gleichwohl hinterläßt das Spiel einen guten Gesamteindruck. „X-Files: The Game" ist ein Fest für Fans – und für jeden, der die Mystery-Serie auch nur annähernd kennt!

Text: Joachim Enderlin · Fotos: Pro 7 (2), action press, AP/Wide World Photo

TiPS

Wo und wie fange ich am besten an?

Schnappe Dir im Konferenzraum die Ausrüstungsgegenstände aus dem Schrank neben der Tür. Setze Dich in Deinem Zimmer an den Schreibtisch. Nach dem Anruf vom Chef greifst Du Dir Waffe, Marke, Handschellen aus dem Schreibtisch und nimmst die Akte auf dem Tisch.

Marschiere ins Zimmer des Chefs und unterhalte Dich mit Skinner und Shanks. Zeige Shanks den Reiseantrag von Scully und Mulder. Gehe wieder in Dein Zimmer und versuche, das Computer-Paßwort herauszufinden (kleiner Tip: Pinnwand).

PC | N64 | SAT | D

X-Files: The Game

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 90 DM | FOX Interactive | 1 Spieler

Min.: Pentium 120, 16 MB RAM, Win 95, 250 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 350 MB HD

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Spannende X-Akte, gute Darsteller, einfache Steuerung, hochwertige Videos

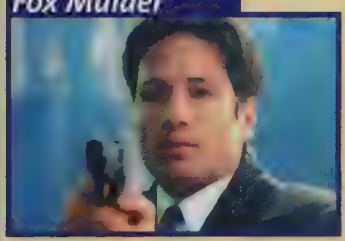
Action-Teil hat nur Alibi-Funktion, oft keine Musik, schnell durchgespielt

Für „X-Files"-Fans Standardausrüstung. Liebhaber gut erzählter Storys greifen ebenfalls zu

2

X-Charaktere

Fox Mulder



...glaubt, daß seine Schwester von Aliens entführt wurde. Deshalb beschäftigt sich der FBI-Mann mit ungeklärten Phänomenen und abstrusen Verschwörungstheorien.

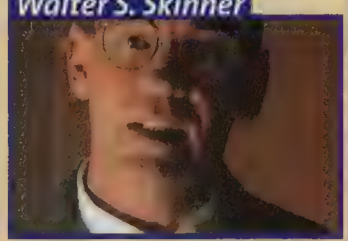
Dana Scully

...toughe FBI-Agentin, wurde Special Agent Fox Mulder zur Seite gestellt, um seine Arbeit zu überwachen und sie wissenschaftlich zu analysieren.

Craig Willmore

...ist Deine Spielfigur: ein junger FBI-Agent aus Seattle, der nach dem verschwundenen Duo Mulder/Scully sucht.

Walter S. Skinner

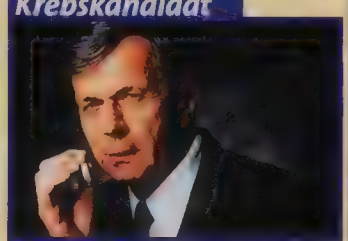


...heißt der stellvertretende FBI-Direktor. Bei ihm handelt es sich um den unmittelbaren Vorgesetzten von Mulder und Scully.

Mr. X

...nennt sich ein undurchschaubarer Informant der beiden FBI-Agenten. Im Spiel ist er auch für Dich eine Hilfe.

Krebskandidat



...ist ein stets qualmender Erzbösewicht, der für die Verschwörung innerhalb der Regierung die Drecksarbeit erledigt.

Colin McRae Rally

Setz' Dich hinter das Steuer einer Rallye-Maschine und werde Weltmeister – in der besten Rallye-Simulation, die Du bisher auf der Playstation gesehen hast.

Colin MacRae ist Weltmeister und der beste Rallye-Fahrer Großbritanniens

In der Fahrschule werden die Prüfungen zuerst per Video vorgestellt...

...bevor Du Dich selbst hinter das Steuer setzt. Je nach Fahrleistung gibt es Punkte

Nach jeder Etappe besteht die Chance, den Wagen umzurüsten und zu reparieren

Text: Knut Gollert

Die PC-Fahrer können Ende August Gas geben!

Der Wald rast links und rechts an Dir vorbei. Dein Blick ist geradeaus gerichtet und klebt förmlich an dem schlammigen Waldweg. Das Auto läuft wie geschmiert, und Dein Beifahrer kennt den Kurs wie seine Westentasche. Konkurrenten sind nicht in Sicht – ein klares Zeichen dafür, daß Du entweder Erster oder Letzter bist. Zumindest in jedem handelsüblichen Rennspiel...

In „Colin McRae Rally" verhält sich die Sache etwas anders. **Du bist immer allein auf dem Kurs, denn das Playstation-Spiel des englischen Herstellers Codemasters versteht sich als echte Simulation des Rallye-Sports. Und dort starten die einzelnen Teilnehmer zeitversetzt.** Alles, was am Ende zählt, ist die gefahrene Zeit.

An Spielmodi stehen Dir zu Beginn ein einfaches Zeitfahren, Rallyes und auch Meisterschaften zur Wahl, die Dich auf Rennstrecken in der ganzen Welt fordern. Ob Griechenland, Indonesien, Schweden oder Monte Carlo – in acht Ländern steuerst Du Dein Gefährt, eines von acht anwählbaren Autos, durch Schlamm und Schnee, über Kies oder glatten Asphalt. Als Ansporn gibt's für herausragende Leistungen sogar vier zusätzliche Autos und vier neue Strecken. Außerdem kannst Du in der Rallye-Schule auch Fahrtechniken erlernen.

In jedem Land, also in jeder Rallye, mußt Du sechs Etappen meistern. Pro Etappe wird siebenmal die Zwischenzeit genommen, die Dich auf den aktuellen Stand in Sachen Plazierung bringt. **Und wie es sich für eine echte Rallye gehört, sitzt Du nicht allein, sondern mit einem Beifahrer im Auto. Er sagt jede Biegung und Unregelmäßigkeit an.** Sätze wie „Über Kuppe, Links 4, nicht schneiden" bedeuten dann ungefähr soviel wie: Hinter dieser Kuppe befindet sich eine mittelscharfe Linkskurve, die Du nicht schneiden solltest, da sich dort ein Straßengraben oder Zaun befindet.

Zwischen den Etappen kannst Du Dein Auto reparieren oder umrüsten: Reifen, Getriebe, Bremsen, Lenkung und Federung werden eingestellt.

Auf der Rennstrecke selbst siehst Du die kurvenreichen Strecken aus fünf Perspektiven. Dabei sind die Außenansichten Deines Fahrzeugs besonders eindrucksvoll: Es verbeult nicht nur bei Zusammenstößen, sondern wird auf schlammiger Straße auch sehr, sehr dreckig. Doch das ist nur lobenswertes Beiwerk. Was zählt, ist die Spielbarkeit. Und hier hebt das geniale Wagen-Handling, also die Steuerung, das Spiel in den Himmel. **So realistisch fuhr sich noch keine Rallye-Simulation! Die schönen Kurse und die effektreiche, schnelle Grafik machen das Spiel nur noch besser – ein Meisterstück!**

PS | N64 | SAT | D

Colin McRae Rally

Rennsimulation für Fortgeschrittene bis Profis

ca. 100 DM | Codemasters | 1-2 Spieler

- unterstützt Analog-Controller u. Memory Card

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Extrem gute Steuerung, flotte und effektvolle Grafik, sehr realistisches Fahrgefühl

Kein „Arcade"-Modus mit mehreren Gegnern auf der Strecke

Als Rallye-Simulation das Nonplusultra: schnell, schön, mit sagenhaftem Handling

1

Verdreckt: Die Autos gehen nicht nur kaputt, sie verschmutzen auch

Rallye-typisch: Enge Kurven werden nicht gefahren, sondern rutschend genommen

Im Zwei-Spieler-Modus fährst Du gegen einen Freund, der jedoch als Ghost dargestellt wird

Eine Rallye durch die winterlichen Berge von Monte Carlo: Oben siehst Du eine Zwischenzeit eingeblendet

Der blaue Subaru gehört zu den vier Allrad-Autos, die Du im Spiel fahren kannst

Das freut den Magen: ein Überschlag aus der Fahrerperspektive. Es gibt nichts, was mehr Zeit kostet!

„Flying Scotsman" lautet der Spitzname des bislang jüngsten Siegers der Rallye-Weltmeisterschaften. Der „fliegende Schotte" Colin McRae ist 29 und fährt seit neun Jahren Rennen

5 MÄNNER HATTEN EINEN GROSSEN TRAUM: DAS PERFEKTE SPIEL. AN DIESEM TRAUM ARBEITETEN SIE 6 JAHRE LANG. UMGERECHNET MACHT DAS 262.800 STUNDEN. ODER 15.768.000 SEKUNDEN.

MECH COMMANDER

Mit einem Echtzeit-Strategiespiel gibt „BattleTech"-Erfinder FASA seinen bravourösen Einstand im Computerspielgeschäft.

Zwei Gruppen mittelschwerer und schwerer Mechs patroullieren um Deine Basis. Du sollst sie schützen. Doch vor wem? Deine Sensoren zeigen nichts Ungewöhnliches an. Plötzlich taucht ein roter Punkt auf dem Radar auf. Und schon werden es immer mehr. Deine Einheiten formieren sich, doch die ersten Raketensalven der Artillerie-Mechs schlagen bereits ein. Panzerung schält sich von den Mechs Deiner Piloten, aber der bedrohliche Mad Cat des gegnerischen Anführers ist im Visier aller Deiner Mitstreiter. In einem riesigen Feuerball verglüht der 75-Tonnen-Koloß, die Jagd auf seine „Hinterbliebenen" kann beginnen...

Heiße Gefechte in den Kampfkolossen des 31. Jahrhunderts, den Mechs, stehen im Echtzeit-Strategical „Mech Commander" auf der Tagesordnung.

Anders als in Activisions „Mechwarrior"-Spielen sitzt Du in dem ersten Spiel von FASA allerdings nicht selbst im Cockpit einer solchen Maschine, sondern dirigierst bis zu zwölf Einheiten über eine schräg von oben gezeigte Landschaft. In 30 Missionen mußt Du Dein strategisches Können beweisen, indem Du als Kommandant der Inneren Sphäre mithilfst, einen Clan-Planeten von den Smoke Jaguars zurückzuerobern.

Zwischendurch verwaltest Du Dein Personal, reparierst Mechs, kaufst neue Waffen und rüstest die Kampfkolosse damit aus. Neben den Standardwaffen wie Laser, Kurz- und Langstreckenraketen, Autokanone, PPK oder Gauss-Gun gibt es die clanseitigen Pendants, die weniger wiegen und mehr leisten. Panzerung, Kühlsysteme oder Jump-Jets kannst Du leider nicht kaufen. Dafür existieren von jedem Mech drei Varianten: Eine extrem gepanzerte mit weniger Waffen, eine waffenstarrende mit wenig Panzerung und eine Version mit Sprungdüsen, die bei schwerem Gelände oder Flußüberquerungen sehr nützlich sind.

Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern baust Du in „Mech Commander" keine Basen. Vielmehr stellst Du Dir Dein Wunschteam mit den passenden Mechs und Piloten zusammen und wirst im Missionsgebiet abgesetzt. Nun gilt es, gegnerische Basen zu zerstören, eigene, verloren geglaubte Mechs zu finden, feindliche Einrichtungen und Versorgungsdepots zu erobern oder verbündete Hauptquartiere zu verteidigen.

Per Mausklick weist Du Ziele zu und kannst sogar bestimmte „Körperteile" von Mechs attackieren. Wie bei Mech-Schlachten üblich, gehören jeder zeschossene Mech und der Inhalt aller eroberten Nachschublager Dir.

Dieses „Salvagen" macht zu Beginn richtig Spaß, da ständig neue Mechs und Waffen erobert werden. Nach zehn Missionen wird das Ressourcen-Management dadurch allerdings viel zu einfach, weil ständig genügend Waffen und Mechs im eigenen Lager bereitstehen. Dafür werden die sehr guten Missionen um so schwieriger und verlangen klar zurechtgelegte und sehr überlegte Taktiken.

Mit etwas zeitgemäßerer Optik und einem durchdachteren Mech-Management hätte FASA noch mehr aus dem Stoff herausholen können. Außerdem schreit ein solches Spiel geradezu nach einem klassischen Zug-um-Zug- und keinem Echtzeit-Spielsystem.

Mechs sind waffenstarrende, bis 100 Tonnen schwere Koloss. Hier ein 65 Tonnen schwerer

Mechs können sogar umfallen und bei kritischen Treffern explodieren

Am unteren Bildschirmrand wird der Status Deiner Mechs angezeigt

INFO

Das BattleTech-Universum

Bereits Mitte der achtziger Jahre wurde das „BattleTech"-Universum von der amerikanischen Brett- und Rollenspielfirma FASA entworfen. Helden sind die riesigen Kampfroboter, die Mechs, vergleichbar mit laufenden Panzern, die im 31. Jahrhundert auf den Schlachtfeldern der sogenannten „Inneren Sphäre" gegeneinander antreten. Zahlreiche Parteien der Inneren Sphäre sind zerstritten, kämpfen um jeden Planeten und werden zudem noch von den Clans überrascht. Diese Kämpfer sind Überlebende der alten Sternenarmee, die aus der Peripherie zurückkehren, um mit weit überlegener Technik die Häuser der Inneren Sphäre zu überrennen. Aus dem Strategie-Brettspiel bei dem kleine Mech-Miniaturen über Hexfeldkarten oder -Landschaften geschoben werden, entwickelte sich schnell ein ganzes „Spielzeug-Universum". Neben zahlreichen Add-Ons für das Tabletop-Spiel gibt es ein Rollenspiel mit vielen Sourcebooks, ein Kartenspiel, das in Zusammenarbeit mit den „Magic: The Gathering"-Machern „Wizards of the Coast" entstand und eine ganze Reihe Romane, die in Deutschland im Heyne-Verlag erschienen sind. Von diesen trivialen, aber sehr spannenden Büchern seien Dir die „Gray Death"-Trilogie und die atmosphärischen Bände von Michael A. Stackpole wärmstens ans Herz gelegt.

Das Original-„BattleTech" ist ein Brettspiel für Strategie-Freunde

„Mechwarrior" ist der Rollenspiel-Ableger von „BattleTech"

Ein Strategie-Kartenspiel aus der Serie gibt es ebenfalls

Der Timber Wolf (Waldwolf), in der Inneren Sphäre „Mad Cat"

Welche Mechs wohin? Die Einsatzkräfte stellst Du selbst zusammen

Hier rüstest Du Mechs aus und setzt den richtigen Piloten ins Cockpit

TiPS

- Das Ressourcen-Managment ist nur zu Beginn des Spiels wirklich wichtig. Neue Mechs zu kaufen bringt nichts, da sie gnadenlos überteuert sind. Waffensysteme, wie Streaks oder Pulse-Laser, solltest Du bei Verfügbarkeit aber einsacken. Später rüstest Du sämtliche Mechs natürlich mit Clanner-Waffen aus.
- Die besten Mechs und Waffen findest Du auf dem Schlachtfeld. Versuche, den Gegnern auf den Kopf zu schießen („8"+Mausklick). Mit etwas Glück erbeutest Du nicht nur den Mech, sondern auch die Waffen.
- In Mission 3 solltest Du Dir unbedingt den Mad Cat, der am unteren Kartenrand lauert, einverleiben. Er ist einer der besten Mechs im Spiel. Locke ihn möglichst in die Nähe des Tanklagers am Ende der Brücke und lasse es explodieren.
- In jeder Verteidigungsmission sind Minenleger eine gute Wahl. Mache Dich zuerst mit den Taktiken der Angreifer vertraut und lege beim erneuten Spielen an den richtigen Stellen Minen.

PC D

Mech Commander

Echtzeitstrategie für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM	FASA/Microprose	1-10 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 110 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 600 MB HD

Grafik	Sound	Dauerspaß
4	3	1

Tolle Atmosphäre, strategisch anspruchsvolle Missionen

Teils altbackene Grafik, ein wenig unausgegorenes Mech-Management

Super „BattleTech"-Strategiespiel für Robo-Freunde. Technisch leider etwas grobschlächtig

2

Text: Knut Gollert

DAS ERGEBNIS WIRD DICH IN NUR EINEM AUGENBLICK ÜBERZEUGEN.

Bravo Screen Fun 7/98
Note 1

Fun Generation 8/98
9 von 10 Punkten

Mega Fun 8/98
GOLD AWARD 85%

Next Level 8/98
TOPSPIEL 85%

play PLAYSTATION 7/98
BEST BUY AWARD
9 von 10 Punkten

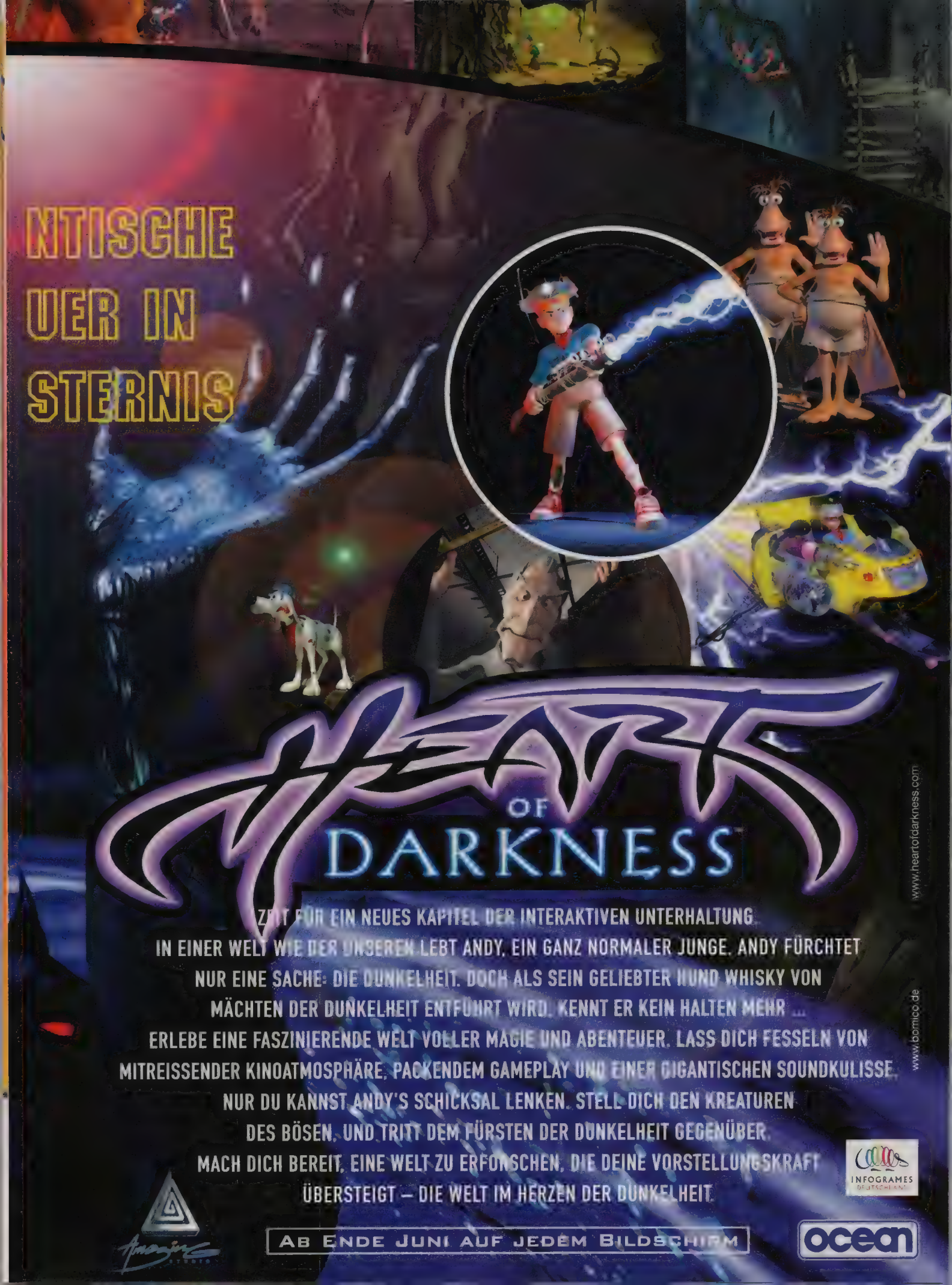
Power Station 8/98
CLASSIC AWARD 91%

PlayStation Games 8/98
TOP GAME 86%

Das off. PlayStation Magazin
PLAY TIP Note 1,8

Video Games 7/98
CLASSIC AWARD 88%

© 1998 AMAZING STUDIO-INFOGRAMES. All rights reserved.
PlayStation" and „PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.


NTISCHE
UER IN
STERNIS
HEART OF DARKNESS
ZEIT FÜR EIN NEUES KAPITEL DER INTERAKTIVEN UNTERHALTUNG.
IN EINER WELT WIE DER UNSEREN LEBT ANDY, EIN GANZ NORMALER JUNGE. ANDY FÜRCHTET
NUR EINE SACHE: DIE DUNKELHEIT. DOCH ALS SEIN GELIEBTER HUND WHISKY VON
MÄCHTEN DER DUNKELHEIT ENTFÜHRT WIRD, KENNT ER KEIN HALTEN MEHR ...
ERLEBE EINE FASZINIERENDE WELT VOLLER MAGIE UND ABENTEUER. LASS DICH FESSELN VON
MITREISSENDER KINOATMOSPHÄRE, PACKENDEM GAMEPLAY UND EINER GIGANTISCHEN SOUNDKULISSE.
NUR DU KANNST ANDY'S SCHICKSAL LENKEN. STELL DICH DEN KREATUREN
DES BÖSEN, UND TRITT DEM FÜRSTEN DER DUNKELHEIT GEGENÜBER.
MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN, DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT
ÜBERSTEIGT – DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.
AB ENDE JUNI AUF JEDEM BILDSCHIRM
www.heartofdarkness.com
www.bomico.de
INFOGRAMES
ocean

Unreal

Technischer Overkill oder neue 3D-Referenz: Was leistet der lang angekündigte neue Ego-Shooter wirklich?

Harte Männer müssen harte Entscheidungen treffen, und wenn Du „Unreal" lebend überstehen willst, kannst Du Dir keine Schwachheiten erlauben. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn in GT Interactives neuem 3D-Shooter bist Du nicht nur von Gegnern umgeben. Gemeinerweise haben die Programmierer auch reichlich Zivilisten in den Action-Levels verstreut, und die solltest Du besser schonend behandeln. Denn wenn Du die friedliebenden Eingeborenen vor Feindbeschuß schützt und auch sonst pfleglich mit ihnen umgehst, verraten Sie Dir vielleicht den Weg zu einer besonders schicken Extrawaffe oder einem Erste-Hilfe-Kasten.

Jede Auffrischung der Lebenspunkte ist auch bitter nötig, denn sonst hast Du wenig Chancen, in den 28 unterschiedlichen Landschaften des Planeten Gryphon zu bestehen.

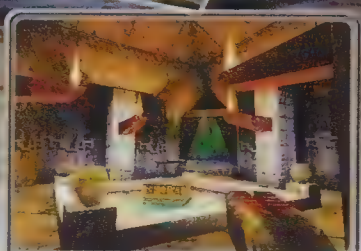
Damit Dir das Alien-Plätten etwas leichter von der Hand geht, kannst Du Dich im Laufe der Handlung mit 10 unterschiedlichen Waffen vergnügen: **Vom harmlosen Laserpistölchen bis zum durchzugsstarken Achtfach-Granatwerfer ist dabei alles im Angebot. Geballert wird in drei Schwierigkeitsstufen, wobei die härteste Stufe nur echten Eisenbeißern zu empfehlen ist.** Die Gegner sind auch im einfachen Modus sehr intelligent und weichen Deinen Schüssen geschickt aus.

Hast Du nicht mindestens einen 200-MHz-PC mit 3Dfx-Karte im Zimmer stehen, kannst Du das Action-Epos getrost vergessen: Unter dieser magischen Marke gerät das Spiel nämlich zur nervenden Ruckelei. Wer dagegen über die nötige Rechenpower verfügt, kommt in den Genuß atmosphärischer 3D-Grafik mit vielen optischen Kinkerlitzchen. Durch die Landschaft hoppeln außerirdische Häschen. Adler kreisen über Dir am Himmel, Transparenz- und Nebel-Effekte verbreiten Alien-Stimmung.

Die einzelnen Levels sind hochkomplex aufgebaut, und Deine Gegner verfügen über eine erstaunliche Intelligenz. Keine Frage: Für Actionfreunde mit hochgezüchteten Rechnern ist „Unreal" zur Zeit die allererste Wahl.

Das ist hart: Mit dem Titan ist nicht zu spaßen!

Frischluft: Die einzelnen Levels sind durch unterschiedliche Landschaften verbunden

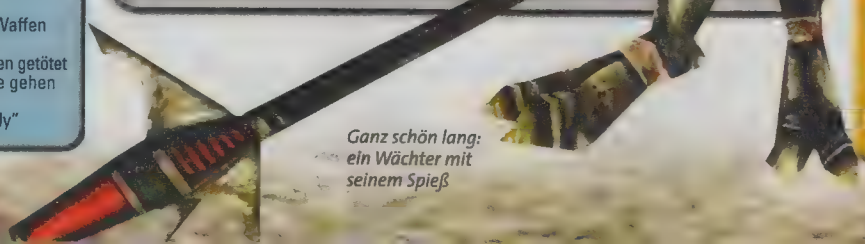


Rätsellastig: Wie kommst Du an die Extrawumme im Springbrunnen?

Helfer in der Not: Ein friedlicher Nali zeigt Dir den Weg zu einem Schatz

Vergrößert: Mit dem Zielfernrohr kannst Du die Barthaare des Gegners

Bitte vorher die Waffe entsichern: Sobald Du das Schloß des Grauens betrittst, fallen alle Türen zu und es gibt kein Zurück



Ganz schön lang: ein Wächter mit seinem Spieß

TiPS

Cheat gefällig?

Echte Helden dürfen angewidert die Nase rümpfen, für alle anderen folgen hier ein paar praktische Cheats, die das Actionleben etwas leichter machen. Drück einfach auf die Tabulator-Taste, gib den Cheat ein und drücke anschließend auf Return.

ALLAMMO: 999 Schuß für alle Waffen
GOD: Du bist unverwundbar
KILLPAWNS: Alle Monster werden getötet
GHOST: Du kannst durch Wände gehen
FLY: Du kannst fliegen
WALK: Beendet „Ghost" und „Fly"

PC | PS | N64 | Sat | E

Unreal

Actionspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM	GT Interactive	1-16 Spieler

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 450 MB HD. *Empf.:* Pentium II/233, 64 MB RAM, Win 95

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 1

Intelligente Gegner, originelle Waffen, abwechslungsreiche Levels

Sehr hohe Hardware-Anforderungen, keine echten Neuheiten

Technisch und inhaltlich eine brillante Actionkost mit gewaltigem Hardware-Hunger

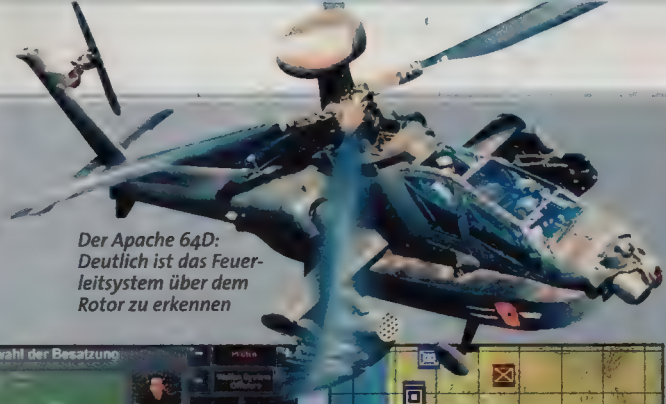
1

Text: Volker Weitz

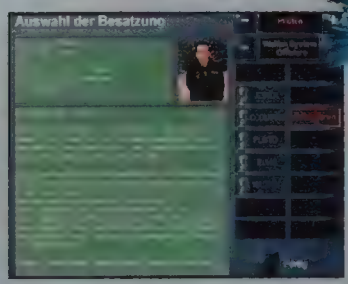
Team Apache

Gemeinsam sind wir stark: In Mindscapes Simulator läuft ohne Teamwork gar nichts.

Schöne Aussichten: Zur besseren Orientierung kann der Pilot nach links und rechts aus dem Cockpit blicken



Der Apache 64D: Deutlich ist das Feuerleitsystem über dem Rotor zu erkennen



Nimm mich, General! In diesem Menü stellen sich die Piloten vor

Sandkastenspiele: Vor dem Einsatz sorgt eine Karte für Durchblick

Ein Pilot aus Deiner Staffel hat böse Probleme mit der Steuerung. Sein Heckrotor ist angeschossen, und der Apache kann sich nur noch mühsam in der Luft halten. Todesmutig reißt Du am Steuerknüppel Deiner Maschine und stürzt Dich auf den Feind.

Eine Standardsituation in „Team Apache", denn hier bist Du der Staffelführer von sechs Kampfhubschraubern. **Du mußt also nicht nur die eigene Maschine in der Luft halten, sondern auch Deine Mitflieger sinnvoll unterstützen.**

Zusätzlich besorgst Du die Rekrutierung von neuen Computer-Mitfliegern und motivierst Dein Team per Mausklick. Die Flugmissionen führen in Krisengebiete in Kolumbien und Lettland. Dort kannst Du einzelne Aufträge ausführen oder eine ganze Kampagne durchfliegen. Ein gelungenes Tutorial trainiert vorher Deine fliegerischen Fähigkeiten.

Trotzdem solltest Du Dich nur an „Team Apache" wagen, wenn Du schon Erfahrung mit Hubschrauber-Simulationen hast: Der Apache reagiert sehr sensibel auf Joystick-Befehle. Als Neuling bist Du deshalb deutlich überfordert und solltest auf das einfachere „Commanche 3" von Novalogic ausweichen.

Die Außenansicht bringt zwar nichts für das Spiel, sieht aber nett aus

PC | PS | N64 | SAT | D

Team Apache
Simulation für Profis

ca. 80 DM | Mindscape | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 220 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 3Dfx-Karte

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Gutes Tutorial, leicht verständlicher Editor, originelles Piloten-Management

Happiger Schwierigkeitsgrad, Feindeinheiten nur sparsam animiert

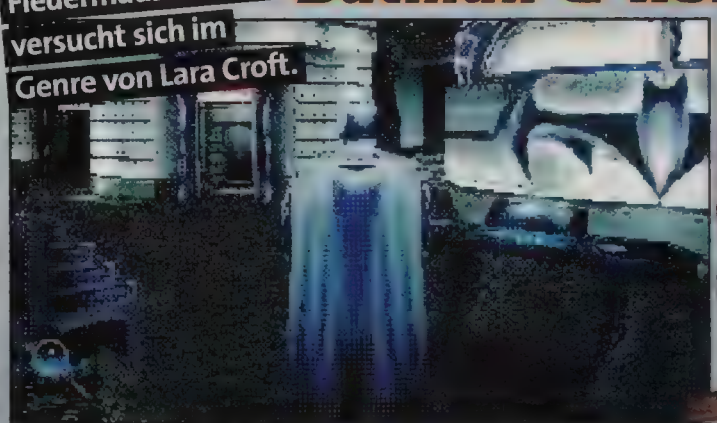
Staubtrockene und schwere Simulation mit witzigem Piloten-Management-Teil

2

Text: Volker Weitz

Batman & Robin

Der Comic-Held im Fledermauskostüm versucht sich im Genre von Lara Croft.



Treffpunkt: In der Bathöhle wechselst Du zwischen Batman, Robin und Batgirl

Flattermann Nummer drei: George Clooney als Batman

Das blonde Batgirl kämpft gegen Aliens

In Bedrängnis: Helden-Assi Robin wird von Mr. Freezes Schergen angegriffen

Mit dem Batmobil rast Du durch die Straßenschluchten von Gotham City

Zwäng Dich in die hautenge Fledermaus-Kluft, schwing Dich ins pfeilschnelle Batmobil und rette Gotham City aus den eiskalten Klauen von Mr. Freeze. So lautet Dein Auftrag in Acclaims neuestem Spiel zum Film.

In bester „Tomb Raider"-Manier erforschst Du als Batman, Robin oder Batgirl die riesigen Gebäude nach Hinweisen, Extras und neuen Waffen. Währenddessen lauern an jeder Ecke die Schergen des Superbösewichts Mr. Freeze. Die hältst Du Dir mit Faustschlägen, Fußkicks oder Batterang vom Leib.

Zwischendurch geht's immer wieder zurück in die Bathöhle, wo Du die gefundenen Spuren und Gegenstände am Computer analysieren kannst. Die Wege zwischen Höhle und Stadt bewältigst Du mit fliegenden und fahrbahren Untersätzen, die natürlich mit durchschlagsstarken Bordkanonen versehen sind.

Wenn Du den Film gesehen hast, wirst Du die detailgetreu nachgebildete Mega-Metropole wiedererkennen. Das düstere Ambiente kommt ausgezeichnet 'rüber, gerät manchmal allerdings arg schummrig. Dafür sind die ruckelfreien Animationen und die orchestrale (ebenfalls dem Film entliehene) Hintergrundmusik erste Sahne.

„Batman & Robin" ist ein abenteuerlicher Mix aus Renn-, Adventure-, Fight- und Action-Spiel. Fans der Comic-Serie wird es mit Sicherheit viele vergnügliche Batstunden bereiten.

PC | PS | N64 | SAT | E

Batman & Robin
Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Acclaim | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 4 | Sound 2 | Dauerspaß 4

Tolle Film-Atmosphäre, abwechslungsreiches Spiel, gute Soundkulisse

Sehr dunkle 3D-Grafik, komplizierte Steuerung, langes Herumsuchen

Aufwendig inszenierter Genre-Mix, an dem Fans Gefallen finden werden

3

Text: Michael Schmitthäuser, Fotos: Maniac (2)

In diesem verzwickten Puzzlespiel steuerst Du einen oft verkannten Helden, der sonst meist getreten wird – einen Ball.

KULA WORLD

Aus Schweden kommen nicht nur IKEA-Möbel und „Ace of Base", sondern mittlerweile auch Videospiele. Und die haben es in sich! Eines der knifligsten heißt „Kula World" – mit einer echt abgedrehten Spielidee: **Du mußt einen Ball über knapp 200 Labyrinthe lenken, die aus schmalen Balken aufgebaut sind.** Der Clou ist, daß Du am Ende eines Steges auf den Scheitelpunkt und dann auf eine andere Seite des Balkens rollen kannst. So drehst und wendest Du das 3D-Gebilde, um an zuvor unzugängliche Stellen zu gelangen (siehe Info-Kasten).

Ziel bei „Kula World" ist es, verschiedene Gegenstände von den Seiten der Balken einzusammeln. Neben Münzen und Diamanten, die Deinen Score erhöhen, säumen etwa auch Früchte Deinen Weg. Hast Du fünf Obstteile im Gepäck, betrittst Du einen Bonuslevel, um massig Münzen einzusammeln.

Natürlich lauern auch Fallen, wie sich auflösende Balkenteile oder Pillen, die den Bildschirm verschwimmen lassen. **Außerdem gilt es, einen bzw. mehrere Schlüssel zu finden, damit Du vom Exit-Feld zum nächsten Labyrinth kommst.** Zu guter Letzt sitzt Dir noch die Zeit im Nacken, so daß Du in den höheren Levels mehr als einen Anlauf benötigst. Eine gute Idee war es, erneute Versuche von Deinem Score abzuziehen. So steigt die Motivation, alles einzusammeln.

Du kannst nur nacheinander über die Balken rollen. Neben dem „Time Trail" gibt es den „Copy Cat"-Modus, in dem ein Spieler die Aktionen des Vorgängers nachmachen muß.

Die fehlerlose Grafik ist zweckmäßig und glänzt nur gelegentlich mit Effekten. Dennoch ist sie erfrischender als der Sound. Ebenso spärlich sind die Speicheroptionen: Nur alle fünf Levels kannst Du den Stand der Dinge auf einer Memory Card sichern. **Auch wenn Spiele wie „Tetris" das höhere Suchtpotential haben: „Kula World" spielt sich hervorragend und ist abwechslungsreich.** Wer nach einer neuen Herausforderung sucht, sollte sich auf die Balken begeben.

Knifflige Angelegenheit: Um die Levels zu meistern, mußt Du den Weg genau planen, denn ein falscher Hüpfer ist fatal

Mit den R-Tasten kannst Du die Perspektive wechseln, um etwa Sprünge besser zu planen. Gerade bei Grillplatten, oder wie hier Stacheln, ist das wichtig

Wenn Du einen Bonuslevel erreicht hast, warten Münzen ohne Ende auf Dich

Hilfe! Wie geht's von hier aus auf die anderen Balken?

INFO

3D-Übersicht

Um an die Gegenstände rechts und links der Balken zu gelangen,...

...bewegst Du Dich bis zum Scheitelpunkt am Ende des Balkens,...

...drehst Dich und rollst dann weiter auf die gewünschte Seite

Doppelter Spaß: Im „Copy Cat"-Modus muß der Spieler die Aktionen des Vorgängers exakt nachmachen

PC | PS | N64 | SAT | D

Kula World

Puzzlespiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM | Game Design Sweden | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Viele Levels, innovative Spielidee, bringt die grauen Zellen auf Trab

Fader Soundtrack, kein Abspeichern nach jedem Level möglich

Verrückt-verdrehtes Futter für Knobelfans, denen „Tetris" einfach zu flach ist

2

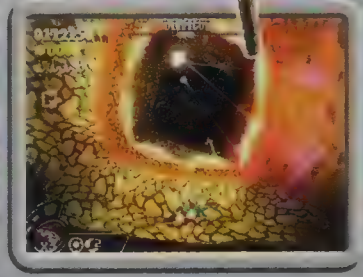
Text: Michael Martin

N_2O

Bunte Farben, schnelle Feinde, Reflexe nötig – ein rasantes Spiel. Bist Du schnell genug, es mit Insektenhorden aufzunehmen?

Pfui, Spinne: In den Tunnels wimmelt es davon

Ab die Post! Die schnittige Cobra ist einer der schnellsten Gleiter im Spiel



Das vernichtende Feuerwand-Extra mußt Du Dir in den Levels verdienen

Neben Deiner Standardwumme erhältst Du während des Spiel noch verschiedene Extra-Waffen, wie etwa den dreifachen Homing-Laser

Auf dem Spielprinzip des Uralt-Klassikers „Tempest" baut Gremlins neues Actionspiel „N_2O" auf. Du steuerst ein Raumschiff durch einen Tunnel und kannst es nach links und rechts im Kreis rotieren lassen. Feindliche Insekten greifen Dich an, denen Du als galaktischer Kammerjäger Deinen Laser zwischen die Fühler brezeln mußt. Erledigte Feinde hinterlassen Punkte und bessere Waffensysteme. Mit denen macht die Käferjagd gleich doppelt so viel Spaß.

Klingt kinderleicht, ist es aber nur zum Teil. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit wird die Spielgeschwindigkeit um einiges angehoben. **Die kunterbunten Lichteffekte und der schnelle Techno-Sound sorgen dafür, daß Du sehr bald ins Schwitzen kommst und Dich gut konzentrieren mußt, um nicht mit einem Käfer zu kollidieren.**

Gremlin hat aus der ausgelaugten Spielidee ein spannendes Actionspiel für zwischendurch gebastelt. Es bietet zwar trotz einiger Extra-Waffen wenig Abwechslung, motiviert aber nicht zuletzt aufgrund seines Tempos und durch seinen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad.

Tolle Grafik: In farbintensiven Explosionen segnen die Käfer das Zeitliche

PC | PS | N64 | SAT | D

N_2O

Actionspiel für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Gremlin | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Schöne, schnelle, farbenfrohe Grafik, konkurrenzfähiger Techno-Sound

Manchmal übertreiben es die Entwickler mit der Geschwindigkeit

Auf die Käfer, fertig, los: „N_2O" ist ein gutes Actionspiel, das ganz schön auf Trab hält!

2

Text: Christian Henning

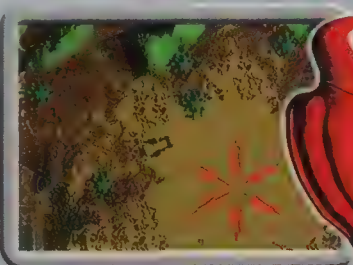
Vangers

Rasant rasende Reifen rollen rapide Richtung Rettung: Landet Dein Wägelchen trotzdem in der Lava, dann ist seine kostbare Panzerung perdü

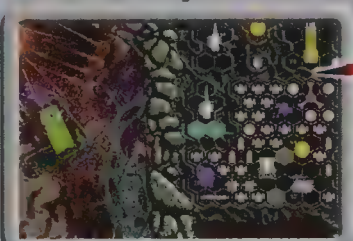
Die Erde bebt, und Du bebst auch. Ist ja auch kein Wunder, denn die tektonische Verschiebung hat Dir eben die Straße unter den Reifen zerbröselt.

Wackelige Fahrbahnen bilden aber nur eine von vielen Gefahren, die in „Vangers" auf Dich lauern. Zusätzlich gibt's kabbelige Aliens, aggressive Mitstreiter und verzwickte Landschaften. Wenn Du die Oberhand behalten willst, muß also die Ausrüstung stimmen. Bessere Ersatzteile für Deinen Wagen kannst Du durch geschickten Handel erwirtschaften. Die Reise zwischen den Verkaufsstellen setzt dagegen verschärftes Action-Geschick voraus. Du ballerst mit den Bordwaffen und springst mehr recht als schlecht über Gräben und tiefe Löcher.

Doch leider versalzt diese mühselige Kurverei die ansonsten originelle Spiele-Suppe. Hängst Du erst einmal in einem Schlagloch fest, beginnt der Frust. Dein Wagen wird dann schnell ein hilfloses Ziel für feindliche Fahrer. Wenn es hier steuerungstechnisch etwas ziviler zur Sache gehen würde, wäre „Vangers" eine runde Sache. So aber bleibt das Rennspiel spielerisches Mittelmaß.



Zugänge zu geheimen Welten sind durch solche Sterne gekennzeichnet



Waren, Waffen und Ausrüstung werden im geräumigen Inventory verstaut

Alle Welten bestehen aus übereinander angelegten Fahrebenen

Laß knacken: Diese Krabbe ist einer der vielen Gegner

PC | PS | N64 | SAT | E

Vangers

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Interactive-Magic | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 166, 16 MB RAM, Win 95, 200 MB HD.
Empf.: Pentium 200, 32 MB RAM

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Viele Fahrzeuge, Waffen und Gegenstände, erfrischend ungewöhnliche Grafik

Hakeliges Fahrverhalten, unstrukturierter, sehr mysteriöser Spielverlauf

Idee hui – Handhabung naja! Eine witzige Actionidee leidet unter dürftiger Steuer-Technik

3

Text: Volker Weitz

VIGILANTE 8

Mit Schlaghosen, funky Music und viel, viel Blei gehen die Straßen-Cowboys von Activision auf Zerstörungstour.

Alles Afro: Charaktere und Atmosphäre erinnern sehr stark an das PC-Spiel „Interstate '76"

Kaputt: Blech- und Glasschäden werden an den 3D-Autos höchst effektvoll dargestellt

In Gebäuden sind oft Extras oder Waffen versteckt, wie beispielsweise der Mörser (hinten)

Im Zweispieler-Modus fährst Du mit oder gegen einen Kumpel

Das hier feuernde MG ist Deine Standardwaffe, die leider nicht sehr viel Durchschlagskraft besitzt. Extrawaffen sind in „Vigilante 8" ein Muß

Das macht richtig Spaß: Mit einem dicken Mörser auf dem Dach beharkst Du den vor Dir herfahrenden Schulbus. Ein Mitglied der üblen „Coyote"-Gang hält den Bus besetzt und hat ihn mit dicken MGs bestückt. Das gelbe Fahrzeug wird dennoch eine leichte Beute – so schwerfällig kann man schließlich keinem echten „Vigilante" entkommen! Die Elite der feindlichen Gang wartet allerdings erst noch auf ihren Einsatz und auf Dich...

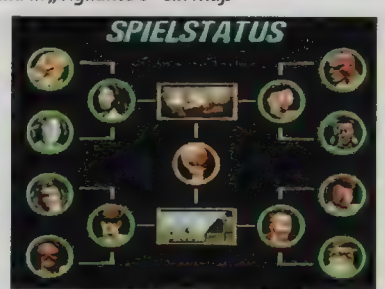
Activisions „Vigilante 8" befaßt sich mit der gleichen Thematik wie das erfolgreiche PC-Spiel „Interstate '76" aus demselben Hause. Die hippen Brüder aus den Siebzigern in ihren aufgetakelten Muscle-Cars schossen sich aber durch taktisch sehr gehaltvolle, riesengroße Missionen. Playstation-Jünger bekommen in „Vigilante 8" leider weniger gehaltvolle Missionen präsentiert, dafür liegt der Schwerpunkt, wie in „Twisted Metal 2", auf purer, effektvoller Action.

Im Arcade-Modus ballerst Du Dich geradewegs durch die verschiedenen Arenen, während Dich im Quest-Modus ein wenig mehr erwartet. Hier suchst Du Dir einen der anfangs nur acht Charaktere aus und mußt vier durch eine rudimentäre Story verbundene Missionen durchfahren.

Spielst Du auf Seiten der „guten" Vigilantes, gilt es, in jeder Mission ein bestimmtes Gebäude zu verteidigen. Als „böser" Coyote dagegen mußt Du in jeder Mission eines zerstören.

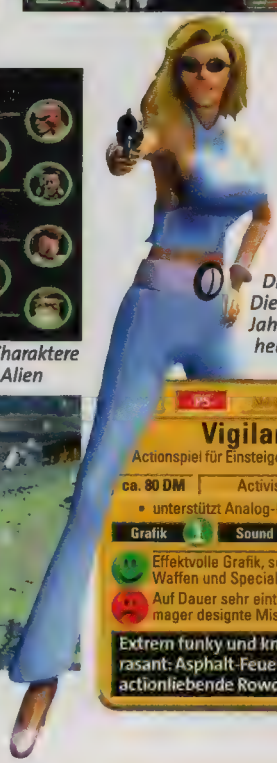
Die insgesamt 13 verschiedenen Fahrzeuge – fünf mußt Du erst freispielen – steuern sich je nach Größe unterschiedlich gut, besitzen als Grundausstattung aber alle die gleiche Waffe: ein Maschinengewehr. Damit Du Dich gegen die maximal vier Gegner aber wirksam durchsetzen kannst, solltest Du die zahlreichen Extrawaffen einsammeln. Da gibt es Mörser, ungelenkte und zielsuchende Raketen, Minen und selbstzielende Kanonen. Zudem verfügt jeder Charakter über eine bestimmte Spezialwaffe.

Die vielen effektvollen Waffen und vor allem die Spezialattacken machen an „Vigilante 8" auch am meisten Spaß. Hinzu kommt die sehr „interaktive" Umgebung: Du kannst einfach alles zerstören. **Die Missionen sind immer dieselben und die recht guten Kampfarenen nicht gerade zahlreich. Das ist etwas langweilig. Doch dafür gibt's rasante Action mit guter Grafik und coolem Sound.** Insgesamt ein Spiel, aus dem Activision inhaltlich noch viel mehr hätte machen können.



Hast Du die Missionen aller zwölf Charaktere erfüllt, gibt's neue Arenen und ein Alien

Im Schnee-Level rollen die Lawinen nur so an Dir vorbei



Disco, Disco, Disco: Dieses Siebziger-Jahre-Babe ist heute wieder hip

PS | D

Vigilante 8

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Activision | 1-2 Spieler

- unterstützt Analog-Pad und Dual Shock

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß

Effektvolle Grafik, schön gemachte Waffen und Specials, tolle Musik

Auf Dauer sehr eintönige und recht mager designte Missionen

Extrem funky und knackig rasant: Asphalt-Feuerwerk für actionliebende Rowdyfahrer

2

Text: Knut Gollert

Tombi

Held Tombi: Wer über seine Frisur scherzt, kriegt Ärger

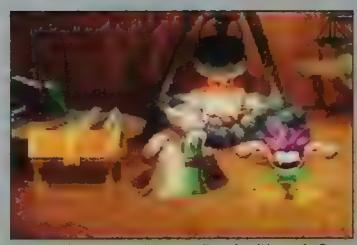
Tombi ist stocksauer. Die hinterhältige Schweinebande hat seinen wertvollen Armreif geklaut, und den will er sich zurückholen. Das ist praktisch, denn bei der Gelegenheit kann der kleine Troll mit den rosa Haaren nämlich gleich seine Heimatwelt von den gemeinen rosa Schweinepriestern erlösen.

Doch die Zeiten, in denen es ausreichte, in jedem Level von links nach rechts zu laufen und den Feinden auf die Köpfe zu springen, sind vorbei. Heute mußt Du in der Rolle Tombis Zwerge befreien, Küken einsammeln oder einem Eingeborenen-Stamm aus der Patsche helfen.

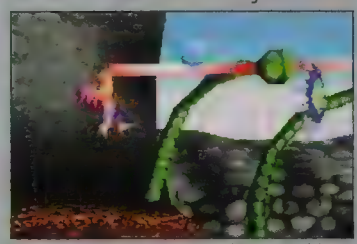
Von einigen Bewohnern erhältst Du im Gespräch wichtige Hinweise für Deine nächste Aufgabe. Hier und da finden sich auch nützliche Gegenstände, die Dir auf deinem Weg behilflich sind. Beispielsweise wurde in einem Vogelhaus ein Wirbelwind versteckt, der eine höchst störende Nebelwand wegbläst.

Die Steuerung erfordert ein wenig Übung. So müssen die Feinde zum Beispiel erst eins mit dem Morgenstern auf die Mütze bekommen, bevor Dein Held sich auf sie stürzen und sie wegschleudern kann.

Optisch und akustisch wird nur Durchschnitt geboten. Die Umgebung besteht zwar aus 3D-Objekten, „Tombi" spielt sich aber wie ein herkömmliches 2D-Jump-&Run. Obwohl Grafikfehler selten sind und trotz einiger wirklich netter Ideen wirkt das Spiel unausgegoren und bleibt nur Mittelmaß.



Der weise Mann ist empört darüber, daß der Troll die Küken im Bauch aufbewahrte



Mit etwas Geschick kann sich Dein Held an Kanten festhalten und hochziehen

Tombi setzt sich mit seinem Morgenstern zur Wehr. Da fliegen die rosa Schweineschinken!

PC | PS | N64 | SAT | D

Tombi
Jump&Run für Einsteiger

ca. 100 DM | Whoopee Camp/Sony | 1 Spieler
• unterstützt Analog-Controller, Memory Card

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Witzige, ideenreiche Story und abwechslungsreiche Aufgaben
- Pixelige Grafik, kaum Animationsphasen, nervige Musik, wirkt unfertig

Nettes Jump&Run. Bewegt sich leider auf längst breitgetrampelten Genre-Pfaden

3

Text: Christian Henning

Castrol Honda Superbike

Die letzte Kurve, und Du siehst immer noch ein Rücklicht vor Dir. Aber im Ziel bist Du sicher Nummer 1. Wer schon immer auf originalgetreuen Rennstrecken die Motorrad-Weltmeisterschaft erringen wollte, hat in diesem Spiel endlich die Gelegenheit dazu. Vor den Rennen kannst Du das Bike an die Strecke anpassen und Deine bevorzugten Einstellungen machen.

Die Kurse fahren sich mit Automatik- und Handschaltung gleichermaßen gut. Je mehr Wirklichkeitsnähe Du wählst, desto vorsichtiger mußt Du fahren, sonst macht die Maschine schon auf der Hälfte der Distanz schlapp. Kleines Manko: Mit einem treibenden Soundtrack würde es sich besser fahren.

Normale Rundkurse wechseln sich mit interessanten Städte-Rennen ab

PC | PS | N64 | SAT | D

Castrol Honda Superbike
Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 90 DM | Playmates/Funsoft | 1-6 Spieler
Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 32 MB HD. *Empf.:* Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, Win 95, 66 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

- Tolle Kurse, variabler Schwierigkeitsgrad, viele Einstellmöglichkeiten
- Nur 10 Strecken. Motorengeräusch nervt bei langen Rennen

Ob Anfänger oder Super-As, hier kann jeder auf seinem Level Weltmeister werden

2

Text: Joachim Enderlin

War Games

Optisch toll: „War Games" bietet eine schöne 3D-Grafik und eindrucksvolle Explosionen

Mit dem Film „War Games" hat das gleichnamige Spiel nur noch wenig zu tun. Als Computerhacker trittst Du mit kleinen Gruppen verschiedener Einheiten – wie Panzer, Heli und Aufklärer – gegen den Superrechner W.O.P.R. an. Das Hauptquartier gibt Dir Anweisungen, welche gegnerischen Einheiten schleunigst aus dem Weg geräumt werden müssen.

Du kämpfst Dich durch viele Gegenden dieser Erde – alle grafisch durchaus ansprechend gestaltet. Du schaltest zwischen Deinen Einheiten hin und her, um die momentan jeweils wichtigste selbst zu kontrollieren. **In diesem flotten Baller-Spiel könnte nur die Steuerung etwas einfacher sein!**

Kleinere Infanterie-Einheiten können einfach überrollt werden

PC | PS | N64 | SAT | D

War Games
Actionspiel für Fortgeschrittene

ca. 100 DM | MGM/EA | 1-2 Spieler
• unterstützt Dual Shock Controller

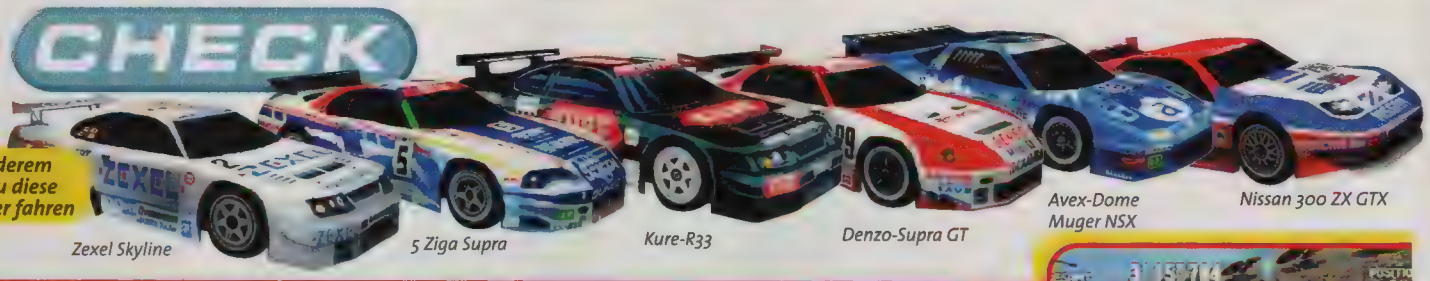
Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Vielseitige Aufträge, strategischer Einschlag, Druckwellen durch Dual Shock
- Geringe Intelligenz Deiner nichtaktiven Einheiten, altmodischer Levelcode

Action der anspruchsvolleren Art – ohne Nachdenken und Aufklärung läuft nicht viel

2

Text: Joachim Enderlin



Unter anderem kannst Du diese Flitzer hier fahren

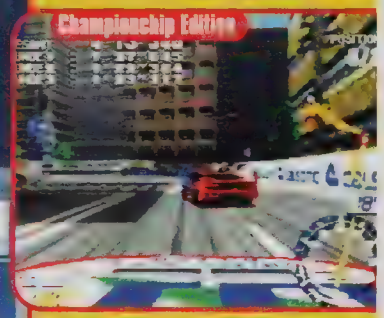
Zexel Skyline | 5 Ziga Supra | Kure-R33 | Denzo-Supra GT | Avex-Dome Muger NSX | Nissan 300 ZX GTX

GT 64

Mit Tempo 200 jagen die bunten „GT"-Flitzer über den Bildschirm. Doch wie sieht's mit der Jagd nach Renn-Qualität auf dem N64 aus?

Dank Lizenz gibt's Original-Autos

Die Computerfahrer machen kaum Fehler und sind schwer einzuholen



Fünf verschiedene Perspektiven sorgen für übersichtliches Renn-Feeling

Schade: Nicht möglich ist geschicktes Driften mit gezogener Handbremse

Während sich Rennspiele für die Playstation kaum noch zählen lassen, ist die Auswahl für Nintendo-64-Besitzer noch sehr übersichtlich. Dabei hat die N64-Konsole außer Fun-Rasereien à la „Diddy Kong Racing" kaum gute Spiele zu bieten. Das möchte Ocean mit „GT 64 Championship Edition" ändern.

Dem Spiel diente die „All Japan Grand Touring Car Championship" als Lizenz, weshalb auch einige der Original-Wagen in Oceans Polygon-Garage warten. Die drei Kurse können in zwei Ausbaustufen befahren werden. Und dort geht die Post ab, denn die Computerfahrer sind alles andere als lahme Enten! So ist zumindest in diesem Bereich für Langzeitmotivation gesorgt, denn abgesehen davon, daß sich die Strecken auch in entgegengesetzter Richtung befahren lassen, ist Abwechslung nicht in Sicht.

Das ist schade, denn mittlerweile bieten selbst die miesesten Playstation-Rennspiele Dutzende von Kursen. Bleibt noch der Zweispieler-Modus – in dem aber die Computerfahrer fehlen.

Die Strecken selbst bieten zwar viele Details, und Nebelschwaden sind nur selten zu sehen, doch das ständige Ruckeln bremst die Grafik-Wertung wieder aus. Auch kommt leider kaum ein Gefühl für die Geschwindigkeit auf, mit der Du fährst.

Richtig enttäuscht jedoch der Sound: Die Motoren heulen zwar wie wild, doch fehlende Hall-Effekte in Tunneln oder lauteres Motordröhnen in der Cockpit-Perspektive lassen eine gewisse Lieblosigkeit bei der Programmierung vermuten. Eine Musikuntermalung während der Rennen fehlt völlig.

Doch auch wenn mit „GT 64 Championship Edition" keine überzeugende Rennsimulation fürs N64 erscheint, solltest Du die Hoffnung auf ein gutes Rennspiel nicht aufgeben. Irgendwann kommt's bestimmt.

Schraubenzieher her! Vor den Rennen darfst Du Deinen Flitzer tunen

Achtung, Anzeige: Vor Kurven kündigen Pfeile Richtung und Schärfe der Schikane an

Soundeffekte gleich null: Nicht einmal Hall-Effekte in Tunnels werden spendiert

Unschön: Im Zweispieler-Modus ruckelt die Grafik sogar noch mehr, und Details fehlen

PC | PS | **N64** | SAT | D

GT 64 Championship Edition

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 140 DM | Ocean/Infogrames | 1-2 Spieler

- unterstützt Controller Pak, Rumble Pak

Grafik 4 | Sound 5 | Dauerspaß 4

Tuning-Möglichkeiten, viele Original-Wagen, intelligente Computergegner

Ruckelige Grafik, Zweispieler-Modus ohne Computerfahrer, nur drei Strecken

Schwacher Frühstart aus der Ocean-Garage, der neidisch auf Playstation-Rennspiele macht

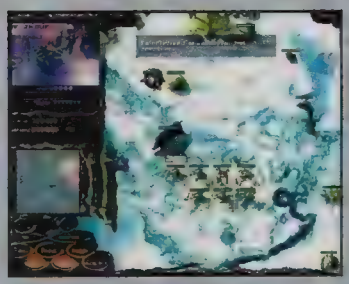
4

Text: Michael Martin

M.A.X. 2

Jetzt mit Aliens und in Echtzeit: Interplays ultrakomplexes Strategiespiel geht in die zweite Runde.

Viele Buttons, viele Einheiten, viele Möglichkeiten: „M.A.X. 2" spielt sich nicht leicht



Nett: Die Ansicht läßt sich stufenlos vergrößern...

...oder bis zur Gesamtansicht des Missionsgebiets verkleinern

Dieser Jäger ist besonders gegen feindliche Bomber eine wirksame Waffe

Ganze zwei Jahre hat es gedauert, bis Interplay einen Nachfolger für das damals sehr innovative und komplexe Strategiespiel „M.A.X." („Mechanized Assault and Exploration") auf die Beine gestellt hat. Und es wurde zuviel des Guten getan: **Neben dem neuen und schönen Echtzeit-Modus und einer Alien-Rasse wurde das Spiel zusätzlich noch ein wenig komplizierter gemacht.** Obwohl etwa die „Connectors", Verbindungselemente zwischen den Gebäuden, gestrichen wurden. Du kämpfst Dich als Oberhaupt von insgesamt neun Seiten durch vier Kampagnen. **Der erfahrene Stratege wählt zwischen Runden- oder Echtzeit-Modus und genießt das komplexe Einheiten-Management ebenso wie die zoombare Schlachtfeld-Ansicht.**

Einsteiger werden sich im Optionswust nicht zurechtfinden. Den „M.A.X."-Fan stört aber weder das überladene Spiel noch die unschöne Optik. Denn in Sachen Strategie ist das Spiel klar Oberliga. Schade nur, daß in den zwei Jahren nichts wirklich Großartiges hinzugefügt wurde.

Du kannst acht Clans und die Alien-Rasse Sheevat spielen

PC | D

M.A.X. 2
Strategiespiel für Profis

ca. 90 DM | Interplay | 1-6 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 65 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 650 MB HD

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

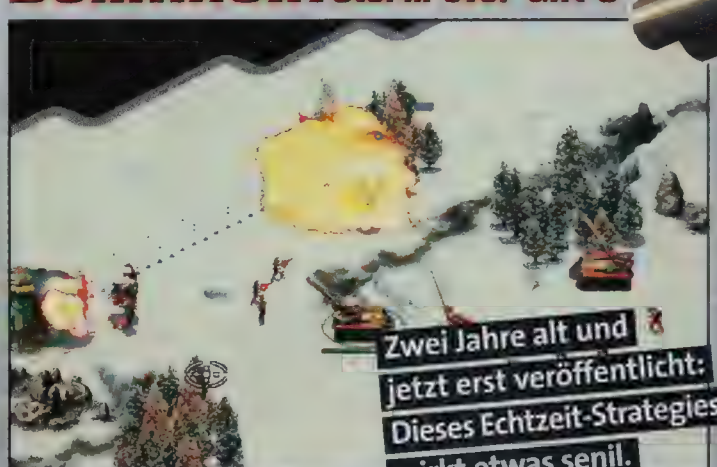
- Echtzeit- und Runden-Modus, zoombare Ansicht, strategisch sehr gehaltvoll
- Etwas unschöne Grafik, unübersichtlich durch zu viele Spielelemente

Etwas überladenes und nicht gerade schönes Strategie-Highlight für echte Könner

2

Text: Knut Gollert

Dominion: Storm over Gift 3



Die Explosionen sind das Schönste an „Dominion", der Rest wirkt altbacken

Zwei Jahre alt und jetzt erst veröffentlicht: Dieses Echtzeit-Strategiespiel wirkt etwas senil.

Bazooka-Men zerstören am liebsten Panzer und Gebäude

Viel Infanterie ist billig und wirksam

Solche E-Zäune schützen Dein Lager

Mit der Konsole am unteren Bildschirmrand baust Du Einheiten und Gebäude

Angekündigt war „Dominion" von 7th Level schon im September 1996. Designer Todd Porter wechselte zu Ion Storm, und bei dieser Firma erblickt das Spiel unter dem Namenszusatz „Storm over Gift 3" erst jetzt das Licht der Spielewelt. Und das Enttäuschende daran: Seit 1996 hat sich kaum etwas geändert.

Du kommandierst eine von vier Parteien, die sich auf dem Planeten Gift 3 um Ressourcen kloppen. Dabei wird nach braver „C&C"-Manier eine Basis aus dem Boden gestampft und ausgebaut. Nun produzierst Du Einheiten, solange die Vorräte reichen, und schickst die Massen in die Schlacht, um Deine Feinde zu vernichten oder zumindest zu infiltrieren.

Dabei ist „Dominion" ziemlich schwer und nicht allzu schön. **Man vermißt die Finesse eines „Starcraft" und die Spannung, die sich in „C&C 2" aufbaut.** Spieler, die nicht genug Echtzeit-Strategie bekommen, werden am soliden „Dominion" Spaß haben – mangelnder Innovationsgeist, alte Technik und wenig strategischer Tiefgang lassen es aber zum Spiel dritter Wahl verkommen.

PC | E

Dominion: Storm over Gift 3
Echtzeit-Strategiespiel für Fortgeschrittene

ca. 90 DM | Ion Storm/Eidos | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 150 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 3

- Schöne Explosionen, schnörkellose Echtzeit-Strategie, gute Musik
- Angegraute 2D-Grafik, leicht verstaubtes Spielsystem ohne Innovationen

Altersschwaches, aber anständiges Echtzeit-Gebolze, das in keiner Beziehung herausragt

3

Text: Knut Gollert

Coole Mega-Spiele zum Knallerpreis!

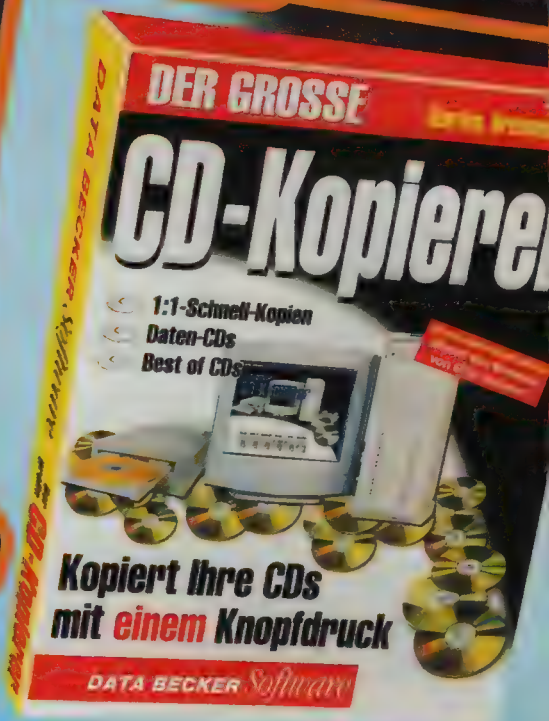
Das Kontaktpflege-Set für die Sommerferien!

Dann klappt's auch im Süden mit dem Flirten! Denn den vierseitigen Visitenkarten zum Aufklappen kann keine(r) widerstehen. Hier hast Du Platz für wirklich coole Messages! Insgesamt gibt es 1.222 anmachende Vorlagen. Mit abgefahrenen Motiven und coolen Sprüchen. Einfach auswählen, Namen eingeben, ausdrucken und auftrumpfen! Das müßte für diesen Sommer reichen, oder?

Visitenkarten-Druckerei 98
ISBN: 3-8158-6330-9
CD-ROM, für Windows 95

nur DM **29,80***

NEU!



Wenn Dir was am perfekten Ausdruck liegt:

100 Visitenkarten Premium
Bestell-Nr. 310336

300 Visitenkarten spezialbeschichtet
Bestell-Nr. 310330

nur DM **29,95***

500 Visitenkarten klassisch
Bestell-Nr. 310331

150 Visitenkarten zum Aufklappen
Bestell-Nr. 310332

nur DM **19,95***

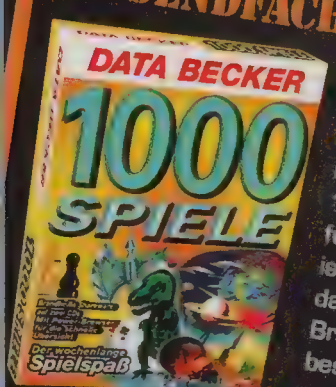
Starten, brennen, fertig!

Früher war das Kopieren von CDs total kompliziert, umständlich und teuer. Jetzt brauchst Du dazu nur noch einen Brenner (SCSI/IDE), diese ausgekochte Software und ein bißchen „Fingerspitzengefühl". Mit einem simplen Knopfdruck produzierst Du ein 1:1-Duplikat, eine Sicherungskopie oder sogar eine Best-of-Musik-CD mit den größten Hits Deiner CD-Sammlung! Wär' doch Klasse für Deine nächste Party!

Der große CD-Kopierer
CD-ROM
ISBN 3-8158-6905-6

nur DM **69,95***

TAUSENDFACHER SPIELESPASS!



Mit diesem gigantischen Spiele-Paket kannst Du Dir wochenlang die Nächte um die Ohren schlagen. Auf 2 CDs haben wir 1000 heiße Shareware-Spiele für Windows 95 gepackt. Hier ist für jeden Geschmack was dabei. Über einen Luxus-Browser findest Du mit Kurzbeschreibung und Screenshots ruck, zuck Deine Favoriten!

1.000 Spiele
2 CD-ROMs
ISBN 3-8158-6424-0

nur DM **29,95***

Die schönsten Pausen sind die da!

Wie wär's in der kleinen PC-Pause zwischen Ballerspiel und Hausarbeit mit einem Foto Deiner Liebsten, einem coolen Spruch oder dem Logo Deines Lieblings-Vereins auf dem Monitor? Hiermit entwirfst Du ruck, zuck ganz persönliche Bildschirmschoner mit tollen Grafiken, Sounds und Animationen!

Bildschirm-Schoner selbstgemacht, CD-ROM
ISBN 3-8158-6392-9

nur DM **29,95***

DATA BECKER

Bestellen rund um die Uhr: Tel. (0211) 9334-900, Fax (0211) 9334-999
Noch mehr Hits im Internet: http://www.databecker.de

Heiße Software-Sommerhits!

NEU!

Bring' den dicken Brummer heil in Paris runter!

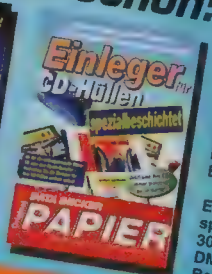
Angst vor dem Fliegen? Bammel vor Turbulenzen? Schwache Nerven? Dann solltest Du lieber die Hände von diesem realistischen Flugbenteuer lassen! Denn hier wird Mensch und Maschine alles abverlangt. Um den Präsidenten sicher von Moskau gen Westen zu befördern, mußt Du als kühner Pilot der U. S. Air Force One Dein ganzes fliegerisches Können aufbieten. Denn unterwegs mußt Du nicht nur den tonnenschweren Jumbo sicher durch heftige Turbulenzen manövrieren, sondern auch den Funkverkehr abwickeln und die Navigation übernehmen. Da London vernebelt ist, mußt Du Deinen Riesenvogel durchstarten und Kurs auf Paris nehmen.
Eine einzigartige Herausforderung für Flugsimulanten mit Mumm!

FLY THE BIG ONE
für MS Flight Simulator 98/95
CD-ROM
ISBN 3-8158-6934-X
nur DM **49,95***

Wenn schon, denn schon!

70 CD-Etikletten weiß
DM 19,95
Bestell-Nr. 310335

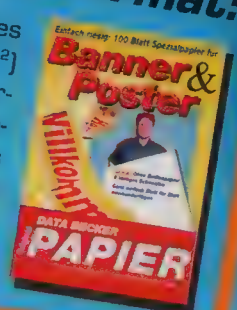
Einleger für CD-Hüllen
30 Vor- und Rückseiten
DM 19,95
Bestell-Nr. 310329



Einleger für CD-Hüllen spezialbeschichtet
30 Vor- und Rückseiten
DM 29,95
Bestell-Nr. 310333

Für Ausdrucke von Format!

100 Blatt hochwertiges InkJet-Papier (90 g/m²) mit spezieller Banner-Perforation und Klebelaschen für einfaches Aneinanderkleben der Poster- und Bannerseiten.



Banner & Poster
100 Blatt DIN A4
Bestell-Nr. 310338
nur DM **19,95***

So kommt Deine Message groß raus!

Ob Liebeserklärung, Abi-Glückwunsch oder Partyeinladung: Mit der Banner-Druckerei gibst Du Deinen Grüßen, Wünschen und Messages mühelos das nötige Format. Das riesige Programm stellt Dir über 222 beeindruckende Vorlagen für alle erdenklichen Anlässe zur Verfügung, die man garantiert nicht übersieht. Wähl' einfach die passende Vorlage aus, pass den Text Deinen Bedürfnissen an und druck Dein Banner (wenn Du willst, über acht Meter groß!) aus. Durch die direkte Scanner-Anbindung lassen sich eigene Bilder und Fotos mühelos einbinden.

e Banner-Druckerei
CD-ROM
BN 3-8158-6387-2
nur DM **29,95***

NEU!

*unverbindliche Preisempfehlung

„Blasto": Aliens killen und Mädels retten

PC PS N64 Sat D

Blasto

Jump&Run für Einsteiger

ca. 100 DM | Sony | 1 Spieler

unterstützt Memory Card

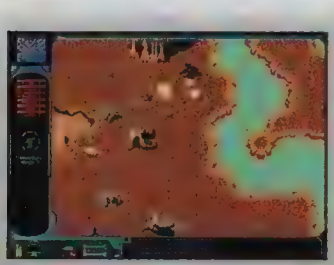
Alles hätte so gut ausgehen können! Ein richtig witziges Action-Jump-&Run im Stil trashiger Science-Fiction-Schinken aus den Fünfzigern nimmt sich und andere Spiele auf den Arm... aber nein, eine höchst hakelige Steuerung und stupides Level-Design lassen die Rechnung leider nicht aufgehen. Was bleibt, ist ein gänzlich unmotivierendes Such-den-nächsten-Schalter-Spiel mit unfairen Gegnern.

Grafik 4 | Sound 3 | Dauerspaß 5

- Der Soundtrack erinnert ein bißchen an „Captain Future"
- Häßliche Polygongrafik mit wenigen Texturen, unfaire Gegner

Überflüssiges Machwerk, das mit Witz über Schwächen in der Spielbarkeit hinwegtäuscht

5



Nervig: Doofe Missionen im Echtzeit-Modus

PC PS N64 Sat E

Corps Wars

Strategiespiel für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Dynamix/Sierra | 1-8 Spieler

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, 40 MB HD
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95, 530 MB HD

Das mußte nicht sein: „Cyberstorm" war ein schönes, rundenbasiertes Strategiespiel mit etwas langweiligen Missionen. Der zweite Teil der Robo-Schlacht von Dynamix besitzt nun einen Echtzeit-Modus, der ungemein nervt, eine dürftige Bedienung und doofe Missionen. Im Runden-Modus noch einigermaßen spielbar, ist „Corps Wars" nur für echte Fans des ersten Teils sinnvoll.

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 4

- Ausrüstbare Robos, Basismanagement, netter Runden-Modus
- Keine Story, langweilige Missionen, umständliche Bedienung

Diesen gnadenlos verschlimmbesserten Nachfolger hat „Cyberstorm" nicht verdient

4

Technisch veraltet: die Spieldarstellung

PC PS N64 Sat D

DSF Fußball Manager

Fußballmanager für Profis

ca. 50 DM | Sierra | 1-8 Spieler

Mindestens: Pentium 75, 16 MB RAM, Windows 95, 60 MB HD
Empfohlen: Pentium 133, 32 MB RAM, Windows 95

Ein Management-Programm ohne realitätssteigernde Lizenz macht keinen rechten Spaß. Sierras Spiel ist zwar komplex und hat alle typischen Funktionen – doch ohne original Spieler- und Vereinsnamen ist es trotzdem nur eine halbe Sache. Auch die öde Spielfeld-Grafik kann den durchschnittlichen Gesamteindruck nicht verbessern. Fazit: Weiterdribbeln und sich bei der Konkurrenz bedienen.

Grafik 4 | Sound 4 | Dauerspaß 3

- Entwickeln eigener Spielzüge, viele Info-Möglichkeiten
- Schlechte Spielfeld-Animationen, keine DFB-Lizenz

Mäßige Umsetzung eines langweiligen englischen Programms ohne DFB-Lizenz

3

Schlecht gerendert: der grüne Mann

PC PS N64 Sat D

Geisterjäger J. Sinclair

Adventure für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Bitlab | 1 Spieler

Mindestens: Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95, 280 MB HD
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95, 340 MB HD

Sinclairs Beretta hat schon so manches Monster gemeuchelt. Der okkulte Inspektor von Scottland Yard treibt in mehr als 1000 Groschenheftchen sein Unwesen. Die Karriere auf dem PC dürfte etwas kürzer ausfallen: Das Render-Adventure bietet unansehnliche Grafik, miese 3D-Zwischenlevels und meistens nur tumbe Logik-Puzzles. Da greifen wir lieber zum Groschen-Schmöker.

Grafik 4 | Sound 2 | Dauerspaß 4

- Schön gruseliger Soundtrack, teilweise ganz nette Rätsel
- Scheußliche 3D-Sequenzen, schlechte Steuerung

Durchschnittliches Grusel-Adventure in schlechter technischer Ausführung

4

Eigentor: Holpriges Spiel um den Ball

PC PS N64 Sat D

Golden Goal '98

Sportspiel für Profis

ca. 80 DM | Take 2 | 1-2 Spieler

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, 65 MB HD
Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 95

Nicht viel verbessert wurde diese Kickerei gegenüber der ziemlich lahmen Playstation-Variante. Das Spieler-Design ist nicht besonders gelungen, Kommentar und 3D-Karten-Unterstützung fehlen leider. Das macht das Spiel auf dem PC hauptsächlich für Fans interessant. Wer sich hier allerdings warmspielt, kann anspruchsvollen Spaß haben. Dennoch: kein echter „Frankreich 98"-Konkurrent.

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 3

- Schnelle 3D-Grafik und eine anspruchsvolle Steuerung
- Keine 3D-Karten-Unterstützung, kein Kommentar, häßliche Spieler

Anspruchsvolles Gebolze für Könner, das in Sachen Präsentation arg enttäuscht

3

Optisch recht beeindruckend: die Kämpfe

PC PS N64 Sat E

KKND 2

Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene

ca. 90 DM | Melbourne House | 1-8 Spieler

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, 100 MB HD
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95

Der zweite Teil der australischen Echtzeit-Schlacht „KKND" knüpft nahtlos an den Vorgänger an: Du baust als Kommandant dreier Parteien in jeweils 17 Missionen Deine Basis auf und wirfst Deine Truppen in die Schlacht. Anstelle von Taktik ist auch in „KKND 2" nur die Masse spielentscheidend, die sich optisch effektvoll ins Kampfgetümmel stürzt und dabei Erfahrungspunkte sammelt.

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

- Effektvolle Kämpfe, Einheiten sammeln Erfahrung
- Wenig spielerischer Tiefgang, mittelmäßige Computerintelligenz

Explosiv: Spektakuläre Massenschlachten mit rudimentärem Taktik-Teil

2

Text: Knut Gollert, Christian Henning, Volker Weitz, Michael Martin, Michael Schmitthäuser · Fotos: Manlac (1)

Furchtlos: die starke Heldin Nadia

PC N64 E

Nightmare Creatures

Actionspiel für Profis

ca. 80 DM | Activision | 1 Spieler

Mindestens: Pentium 120, 16 MB RAM, Windows 95, 20 MB HD
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, Windows 95, 3Dfx-Karte

In London ist der Teufel los – und Du mußt ihn wieder einfangen. Bevor Dir das gelingt, besuchst Du 16 umfangreiche 3D-Levels und metzelst 23 Horrortierchen nieder. Du kannst die Werwölfe, Zombies und Vampire per Schwert oder Fußkick terminieren. In beiden Fällen ist das, dank happigem Schwierigkeitsgrad, keine ganz leichte Aufgabe. Für Freunde der gepflegten Gänsehaut durchaus zu empfehlen!

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Viele Spezial-Kampftechniken, viele Gegner, nette Lichteffekte
- Sehr schwer, teilweise unglückliche Kamerapositionen

Schön durchgestyltes Grusel-Adventure mit etwas zu hohem Schwierigkeitsgrad

2

Treffer: Schießerei auf dem Meeresboden

PC PS N64 E

Point Blank

Action für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 100 DM | Sony/Namco | 1-8 Spieler

Unterstützt GunCon-Lichtpistole

Bei Namcos „Point Blank" ballerst Du Dich durch mehr als 70 unterhaltsame Szenerien. Die Programmierer ließen sich einiges einfallen, um Deine Treffsicherheit zu testen: In den Schießbuden-Levels etwa muß man auf bewegliche Gummitiere und Blechdosen feuern. Neben dem gradlinigen Arcade-Modus sorgen Team-Varianten und ein Achtspieler-Modus für nahezu grenzenlosen Spaß in der Gruppe.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 1

- Abwechslungsreiche Schießübungen, spaßiger Mehrspieler-Modus, Brutalo-frei
- Mäßige Grafik, nur mit Namco GunCon (oder Lichtpistole mit Adapter) spielbar

Variantenreiches Schießvergnügen ohne Blutvergießen. Zu acht der absolute Hit!

2

Duell in der Luft: Guile (l.) gegen Blanka

PC PS N64 E

Street Fighter Col.

Fightspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Virgin/Capcom | 1-2 Spieler

Street Fighter", die 187ste. Diese Spielesammlung ähnelt „Street Fighter Alpha II", beinhaltet jedoch einen zusätzlichen Spiel-Modus. Der Zahn der Zeit hat allerdings schon dermaßen an den flachen 2D-Kämpfern genagt, daß nur eingefleischte Nostalgiker die 100 Mark dafür aufbringen werden. Allen anderen Fightspiel-Fans empfehlen wir, ihr Geld für „Tekken 3" zu sparen.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Kampferprobte „Street Fighter"-Charaktere, Bonus-Modus
- Angestaubte Grafik und Sound auf Super-Nintendo-Niveau

Olle Kamellen zum saftigen Preis. Nur unverbesserlichen „Street Fighter"-Fans zu raten

3

Schön: PC-Version in Automatenqualität

PC PS N64 Sat E

The House of the Dead

Actionspiel für Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Sega | 1-2 Spieler

Mindestens: Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, 8 MB HD
Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, Windows 95, 200 MB HD, Soundkarte

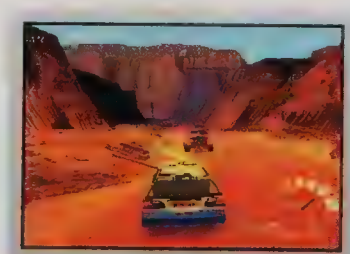
Mit 45er Revolver gegen zerfledderte Zombies, die Maus ersetzt die Lightgun aus der Spielhalle. Wer dem Grauen in einem furchterregenden Herrenhaus ein Ende bereiten möchte, der muß gute Reflexe haben: die Untoten tauchen blitzschnell vor seiner Nase auf und beißen zu. Im Gegensatz zur technisch miserablen Saturn-Fassung glänzt die PC-Version mit Automatenqualität.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Automaten-gerechte Umsetzung, mit reichlich Ketchup
- Keine neuen Waffen wie Maschinengewehr, eintöniges Spielprinzip

Schieß oder stirb! Genau das Richtige für eine bleihaltige Gruselstunde zwischendurch!

3



Von der Straße abgekommen: „TM Rally"

PC PS N64 D

Tommi Mäkinen Rally

Rennspiel für Einsteiger

ca. 100 DM | Ubi Soft | 1-2 Spieler

Unterstützt Memory Card, Dual-Shock-Analog-Pad

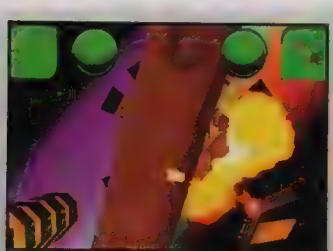
Im Schatten der brillanten „Colin McRae Rally" kommt „Tommi Mäkinen Rally" angebraust. Die Lenkung ist äußerst simpel gestrickt. Dafür entschädigen die 60 Kurse und der Strecken-Editor. Erstmals in einem Playstation-Rennspiel kannst Du Dir eigene Kurse basteln. Der Strecken-Editor und Tuning-Optionen können Grafikfehler und unrealistisches Fahrverhalten jedoch nicht wettmachen.

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Viele Kurse, Editor zum Strecken-Basteln, Tuning-Optionen
- Grafikfehler, schwacher Sound, simple Steuerung

Solide Raserei mit auffälligen Schwächen in den Bereichen Grafik und Steuerung

3



Farbenfroh: Weltraumschlacht voraus!

PC PS N64 Sat D

Xenocracy

Actionspiel für Einsteiger

ca. 90 DM | Ubi Soft | 1-8 Spieler

Mindestens: Pentium 133, 16 MB RAM, Windows 95, 10 MB HD
Empfohlen: Pentium 166, 32 MB RAM, 200 MB HD, 3D-Karte

Als Staffelführer einer interplanetaren „Blauhelm"-Truppe bist Du in dieser „Wing Commander"-Variante für das Kräftegleichgewicht im Sonnensystem zuständig. Auffallend angenehm sind Deine Einflußmöglichkeiten im Vorfeld einer Mission. Dann geht es, wie schon etliche Male gesehen, mit dem Raumer mitten hinein ins Kampfgetümmel. Dabei weiß die Grafik zu überzeugen.

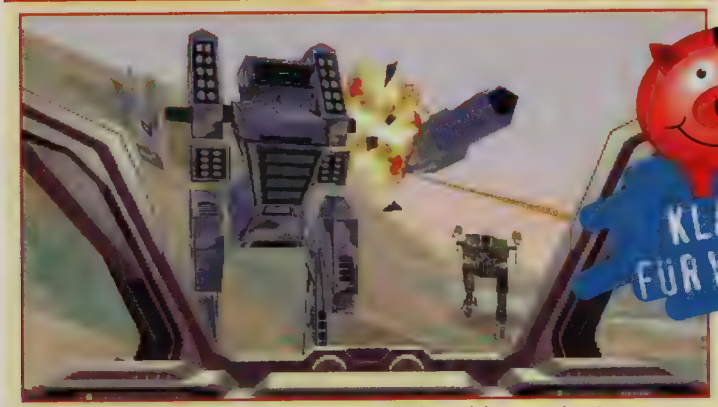
Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Nette Grafik, viele verschiedene Gegner, Einfluß auf Missionswahl
- Trotz Missionsvorbereitung nicht wirklich innovativ, lascher Sound

Kurzweiliges Weltraumgeballer mit strategischem Blickwinkel. Nicht mehr, nicht weniger

2

EarthSiege 2



Sieht auch heute noch gut aus: Ein Kampfroboter ist im Anmarsch

Kaufst Du Dir lieber einen besseren Laser oder doch eher eine stärkere Panzerung? Keine leichte Entscheidung. Denn jede Mark mußt Du erst mühsam verdienen, bevor Du sie wieder für eine bessere Ausrüstung ausgeben kannst. Dazu schlachtest Du die feindlichen Roboter aus, die in den über 50 Missionen erlegt werden. Diesen wertvollen Schrott investierst Du dann wieder in die eigenen Maschinen.

Obwohl „EarthSiege 2" schon zwei Jährchen auf dem stählernen Buckel hat, macht es immer noch eine gute Figur. Die Grafik ist ansehnlich, der Sound ist schön knackig, und die Roboter sind ordentlich fix. Mech-Krieger mit etwas älterer und langsamerer Hardware können unbesorgt ins Cockpit steigen.

PC | PS | N64 | Sat | D

EarthSiege 2
Simulation für Fortgeschrittene und Profis

ca. 40 DM | Sierra | 1 Spieler

Min.: 486DX2, 16 MB RAM, Win 3.1, 55 MB HD. *Empf.:* Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

- Immer noch gute Präsentation, anspruchsvoller Wirtschaftsteil
- Wenig abwechslungsreiche Missionen, Waffen nicht konfigurierbar

Kostengünstige und schön präsentierte Alternative zu aktuelleren Hardware-Fressern

2

Text: Volker Weitz

Bleifuß 2

Neulich im kolumbianischen Dschungel: Es ist die schwerste Strecke im Spiel

Leise rieselt der Schnee, die Strecke verwandelt sich allmählich in eine eisige Hölle. Ohne ein gut eingestelltes Fahrzeug hast Du in den Schweizer Alpen keine Chance. Zum Glück steuern sich die vier „Bleifuß 2"-Boliden so unwahrscheinlich gut, daß Du hoffentlich auch in der zweiten Liga bestehen wirst.

Virgins Vorzeige-Rennspiel hat's auch noch nach zwei Jahren Boxenstopp in sich! **Die sechs Strecken, verteilt über den ganzen Globus, überzeugen durch verschwenderischen Detailreichtum.** Im Splitscreen-Modus darfst Du auf einem geteilten Bildschirm gegen einen Deiner Freunde fahren. Und mittels Netzwerk können sich vier Computerfahrer zusammenschließen und sich dann heiße PS-Duelle liefern.

PC | PS | N64 | Sat | D

Bleifuß 2
Rennspiel für Fortgeschrittene

ca. 30 DM | Virgin | 1-4 Spieler

Min.: 486/100 MHz, 16 MB RAM, MS-DOS, 40 MB HD. *Empf.:* Pentium 133, 32 MB RAM, MS-DOS

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

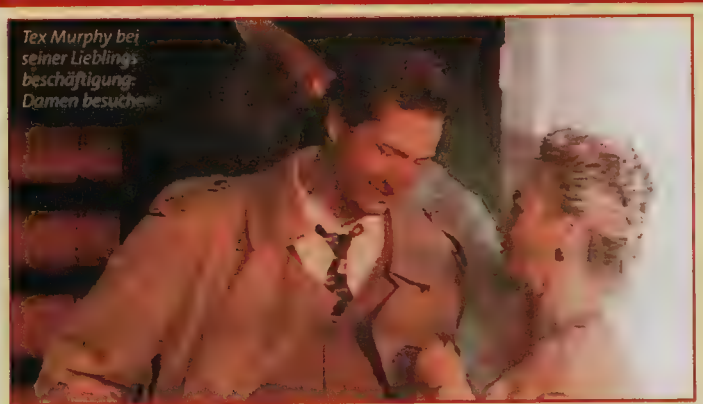
- Realistisches Fahrverhalten, schön texturierte Autos, Tuning-Option
- Netzwerk-Modus nur mit vier Fahrern, Computergegner zu stark

Renner, der durch Realismus und Detailreichtum voll überzeugt. Ein Augenschmaus!

1

Text: Volker Weitz

Tex Murphy: Overseer



Tex Murphy bei seiner Lieblingsbeschäftigung: Damen besuchen

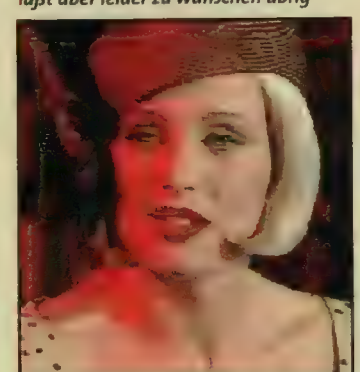
Tex Murphy, Serien-Detektiv des amerikanischen Spieleherstellers Access, ist wieder da und kommt in „Overseer" erneut einer kriminellen Verschwörung auf die Spur. Des weiteren erregen ein Serienmörder und ein Rätsel um grausame medizinische Experimente seine Aufmerksamkeit.

Spielerisch bietet „Overseer", das in der deutschen Version für nur 50 Mark veröffentlicht wird, Ähnliches wie der Vorgänger „Die Direktive Pandora". **In einer lockeren Mischung aus interaktivem Spielfilm, Rätselknobelei und 3D-Abenteuer löst Du anfangs wenig spannende Fälle, die bald in irgend etwas ganz Großes und ganz Böses ausarten.** Du triffst zahlreiche Charaktere, die Dir per Video seltsame Geschichten erzählen und anschließend von Tex Murphy über anklickbare Fragen und Antworten (Multiple Choice) ausgequetscht werden können.

Leider ist das Spiel technisch nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit: Die Videosequenzen könnten schöner und die 3D-Grafik effektvoller sein. In Sachen schauspielerische Qualität weiß „Overseer" aber zu überzeugen. Zudem macht die Story Spaß, und die kniffligen Rätsel fesseln Dich für einige Tage an den Monitor. **Als technisch nicht perfekte, aber spielerisch abgestimmte Detektiv-Geschichte stopft „Overseer" das Abenteuer-Sommerloch hervorragend.** In der deutschen Version sind die englischsprachigen Videos übrigens untertitelt.

Zu geringe Auflösung: Die Schauspieler sind zwar sehr gut, die Videoqualität läßt aber leider zu wünschen übrig

Jetzt auch mit Direct3D-Unterstützung: Du kannst durch die recht schöne, aber unspektakuläre 3D-Umgebung laufen



Sylvia Lynski will wissen, wer ihren Vater getötet hat – oder weiß sie es längst?

PC | PS | N64 | Sat | D

Tex Murphy: Overseer
Adventure für Fortgeschrittene und Profis

ca. 50 DM | Access/Eidos | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 30 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 3D-Beschleuniger

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

- Spannende Story, recht schöne Rätsel, gute Schauspieler
- 3D-Grafik und Videoqualität sind technisch unzeitgemäß

Spielerisch recht gelungener Detektiv-Thriller zu einem sehr attraktiven Preis

2

Text: Knut Gollert

Need for Speed 2 SE

Enttäuschend: Die 3Dfx-Variante sieht nur wenig besser aus als das Original

Als Zusatz-CD Ende letzten Jahres erschienen, rutschte die „Special Edition" („SE") von „Need for Speed 2" auffallend schnell in die Billigreihe von EA. Kein Wunder, denn für satte 90 Mark bekamst Du damals das technisch angegraute Original-Spiel plus drei neue Autos und eine Bonus-Strecke. Der nette, auf Dauer jedoch langweilige Arcade-Renner wurde zudem auf 3Dfx-Beschleunigung getrimmt – leider mit wenig Sorgfalt, denn wenn die Software-Engine mitunter besser aussieht als die 3Dfx-Version, muß von Schlamperei gesprochen werden. **Für 35 Mark ist die „Special Edition" zwar immer noch keine lohnende Anschaffung, für Auto-Fans aber sinnvoll. Die Bilder und Filme der Autos sind nämlich überaus schön.**

PC D

Need for Speed 2 SE

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 40 DM | Electronic Arts | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Win 95, 80 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 3Dfx-Karte

Grafik 3 Sound 2 Dauerspaß 3

+ Recht viele und ziemlich coole Autos, schöne Dia- und Videoshow

− Verhältnismäßig schlechte 3Dfx-Grafik, ziemlich fade Strecken

Mittelmäßiges Rennspiel zum fairen Preis – warte lieber auf „Need for Speed 3" für den PC

3

Text: Knut Gollert

Resident Evil

Die Kamera zeigt das Geschehen immer aus der für Dich günstigsten Position

Die PC-Variante von Capcoms Playstation-Megaseller muß man kritisieren: Das Spiel ist zwar nach wie vor dasselbe packende – Du wetzt in „Alone in the Dark"-Manier durch ein fürchterliches Horror-Haus – aber die technische Umsetzung ist mißlungen. Zwar sehen die 3D-Charaktere recht anständig aus, die vielen gerenderten Hintergründe aber wurden direkt von der Playstation-Version eingebaut. Was auf dem Fernseher noch gut aussah, wirkt auf dem PC-Monitor verschwommen und zu den hochauflösenden Charakteren unpassend. Auch die langen Ladezeiten sind unverständlich. **Für PC technisch leider vermasselt, ist „Resident Evil" dennoch ein tolles Spiel – jetzt auch zu einem tollen Preis.**

PC PS N64 SAT D

Resident Evil

Action-Adventure für Fortgeschrittene

ca. 25 DM | Virgin | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 60 MB HD. 3Dfx-Karte *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 3Dfx-Karte

Grafik 3 Sound 2 Dauerspaß 2

+ Sehr dichte Gruselatmosphäre, spannende Handlung, gute Rätsel

− Lange Ladezeiten, die Playstation-Hintergründe wurden nicht verbessert

Puzzle- und bleilastiges Horrorabenteuer für hartgesottene Gruselfreunde

2

Text: Knut Gollert

Joint Strike Fighter

Finnland von oben: Die vierte Kampagne fliegst Du im „Land der tausend Seen"

Keine Macht den Drogen! Mit lausigen Rauschgifthändlern kennen wir kein Pardon. So führt Dich denn auch der erste Auftrag von „Joint Strike Fighter" nach Kolumbien. Dort räucherst Du mit Deiner Maschine eine Drogenfabrik aus. Damit das problemlos gelingt, gibt's zwei unterschiedliche Kampfjets zur Auswahl: die X-32 von Boeing und die X-35 von Lockheed.

Vor jedem Einsatz planst Du selber die Route, legst alle „Waypoints" fest und rüstest die Maschine aus. **Bist Du in der Luft, begeistert die schöne und detaillierte Grafik.** Weniger überzeugt dafür die Einsatzstruktur: Es ist egal, welche Ziele Du zuerst angreifst: das Missions-Ergebnis bleibt immer das Gleiche. Wer's bunt mag, hebt trotzdem ab!

PC D

Joint Strike Fighter

Simulation für Fortgeschrittene

ca. 40 DM | Eidos | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 60 MB HD. *Empf.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95

Grafik 2 Sound 3 Dauerspaß 2

+ Schön Präsentation von Luft- und Bodenzielen, Missionsvielfalt

− Eigene Einsatzplanung hat zu wenig Einfluß auf die einzelnen Missionen

Inhaltlich zwar ein paar kleine Fehler, aber optisch ein echter Genuß für das Pilotenauge

2

Text: Volker Weitz

NHL 97

Die Animationen der Spieler sind nach wie vor herausragend

Als „NHL 97" Ende 1996 erschien, war es das Sportspielereignis des ausgehenden Jahres – und nicht nur für Fans der amerikanischen Eishockey-Liga NHL. Auf Anhieb begeisterten eine im Gegensatz zum Vorgänger sehr vereinfachte, schnell erlernbare Steuerung und die erstmals komplette 3D-Welt. Die Animationen und der atmosphärische Sound sind selbst heute noch gut.

In der „EA-Classics"-Reihe bekommst Du den Knüller jetzt für 40 Mark. **Besonders empfiehlt sich das Meisterwerk für Spieler mit kleinen Pentiums, die noch keinen 3D-Beschleuniger besitzen.** Alle anderen nervt das Fehlen der 3Dfx-Unterstützung aber – man ist heute einfach Schöneres gewohnt.

PC D

NHL 97

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 40 DM | EA Sports | 1-8 Spieler

Min.: 486DX2 66, 8 MB RAM, DOS 5, 30 MB HD. *Empf.:* Pentium 120, 16 MB RAM, Win 95/DOS

Grafik 2 Sound 1 Dauerspaß 1

+ Tolle Animationen, wunderbare Steuerung, Klasse-Sound

− Keine 3D-Hardware-Unterstützung, veraltete NHL-Lizenz

Heutzutage kein optisches Meisterwerk mehr, aber ein spielerisches nach wie vor

2

Text: Knut Gollert

© 1998, Ubi Soft Entertainment GmbH / Gestaltung: Rene' Wingerath • Wenheim am Rhein

Europress

tommi mäkinen rally

Spürt die Hand des Meisters

Ein einzigartiger 3D-Streckeneditor
Vier verschiedene Spielmodi
Geniale Umweltsimulation
130 Strecken

Ubi Soft ENTERTAINMENT

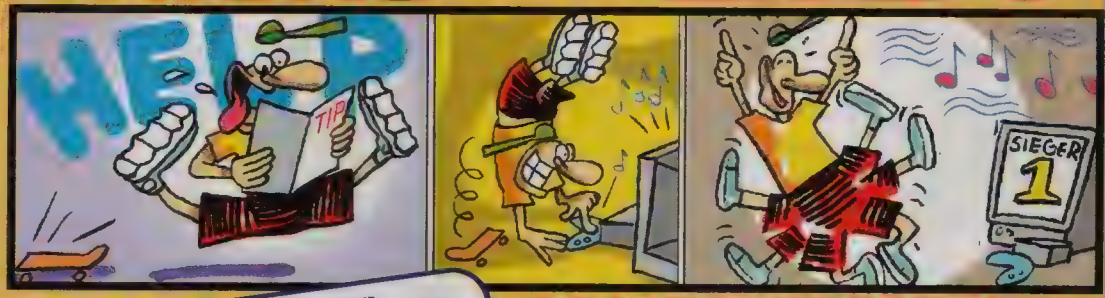
PlayStation

TIPS & TRICKS

HELP 3/98

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

INHALT



Seite 56 **DURCHGESPIELT**

PC-Hit **Starcraft** – Durchgespielt 3. Teil: So führt Ihr die Protoss zum Sieg (ab S. 56)

Playstation-Hit **Gran Turismo** – Tips und Techniken für Fortgeschrittene (ab S. 66)

Seite 62 **PC**

3D-Shoot Uprising
Flight F22-Raptor
Strategie Starcraft
Speed Bleifuß, Sega Rally Championship
Mixed Die by the Sword, Die Siedler II

Seite 72 **PLAYSTATION**

Strategie Command & Conquer: Red Alert
Sport NBA Live 98
Jump&Run Pitfall 3D, Skull Monkeys
3D-Shoot Shadow Master
Speed NASCAR Racing 98, Rock'n'Roll Racing 2
Mixed Oddworld: Abe's Oddysee, Resident Evil – Director's Cut

Seite 76 **SNES**

Jump&Run Bubsy II, X-Men Mutant Apocalypse
Speed Power Drive

Seite 76 **GAMEBOY**

2D-Shoot The Hunt for Red October
Jump&Run Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Seite 77 **NINTENDO 64**

Sport FIFA 98
Speed Extreme-G

Seite 78 **SEGA SATURN**

Fight Three Dirty Dwarves
Speed Hardcore 4x4

Seite 78 **MEGA DRIVE**

2D-Shoot Phelios
Speed OutRun, OutRun 2019

Illustration: Rolf Boyke

Alle Tips getestet!
Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

ZUM SAMMELN!

Reiß sie raus, dann hast Du's drauf: Mit diesen Tips holst Du Dir den Sieg!

Gran Turismo
Die Profi-Tips zeigen Euch nicht nur den schnellsten Weg durch die Kurve, sondern auch ein paar fiese Tricks!

Diese Cheats machen den Titel des Spiels zum Programm!

Skull Monkeys
Auf der Suche nach Passcodes? Hier bist Du richtig gelandet!

Wow – es gibt unter anderem sogar einen Cheat, der das Spiel noch schneller macht!

HOTLINE!

Probleme? Mit Spielen?? Der Obermotz zu böse, der Level zu lang???

089 / 6786-7460

Die SCREENFUN-Hotline gibt von Montag bis Freitag zwischen 15:00 und 16:00 Uhr Tips zu Spielen. Ruft einfach an!

Außerdem:

LÖSUNGEN PER POST

SCREENFUN bietet Euch kostenlose Lösungen zu Spielen an – etwa zu „The Curse of Monkey Island", „Tomb Raider II", „Zelda IV", „Diddy Kong Racing", „Abe's Oddysee" und vielen anderen.
Gebt auf einer Postkarte an, zu welchem Spiel Ihr Fragen habt. Vergeßt nicht, dabei auch das System anzugeben. Schickt die Karte an die Adresse rechts.

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Lösungen per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Euch dann umgehend kostenlos zugeschickt.

StarCraft

Die Protoss-Kampagne

Der Overmind der Zerg bedroht im dritten und abschließenden Teil des „Starcraft"-Abenteuers die Heimatwelt der Protoss. Mit den Taktik-Tips der Komplettlösung kannst Du die Zerg-Invasion stoppen und die Galaxis retten!

Teil 3

Allgemeine Tips für die Protoss

Die Protoss stehen im Mittelpunkt des dritten und abschließenden Teils der „Starcraft"-Durchgespielt-Trilogie

● **Basisaufbau:** In der Regel fängst Du damit an, eine Basis mit Sonden zu errichten. Mit die ersten Bauwerke sind die Pylonen – sie sind sowohl für die Energieversorgung Deiner Bauwerke als auch für die Anzahl der zu bauenden Einheiten entscheidend. Achte deshalb darauf, daß wichtige Gebäude und Abwehreinrichtungen im „Energieradius" mehrerer Pylonen stehen.

● **Schildstärke:** Beobachte zudem ständig die Schildstärke Deiner Protoss-Einheiten. Sinkt sie bedrohlich ab, ziehst Du die betroffenen Protoss aus dem Kampfgeschehen zurück und führst sie zu einer Schildbatterie, die den Schild wieder aufladen kann. Schäden, die an die darunterliegende „Substanz" gehen, kannst Du dagegen nicht mehr beheben!

● **Photonenkanonen:** Die idealen Abwehrwaffen der Protoss gegen Luft- und Bodeneinheiten sind Photonenkanonen. Auch getarnte Feinde kommen an ihnen nicht vorbei. Leider lassen sie sich jedoch recht schnell zerstören.

● **Einsatz von Berserkern und Räubern:** Sie sind hervorragende Bodenkämpfer, doch gegen Luftangriffe völlig hilflos. Schicke sie also nie allein auf die Reise!

● **Einsatz von Hohen Templern und Trägern:** Der PSI-Sturm der Hohen Templer ist eine ideale Waffe gegen viele eng stehende Gegner, etwa die Zerg. Wenn Du mit mehreren voll aufgerüsteten Träger-Schiffen angreifst, hat Dein Gegner nicht mehr viel zu lachen. Wird allerdings ein Träger zerstört, dann ist es tragischerweise auch um alle ihn begleitenden Interceptors geschehen – sei also vorsichtig!

● **Schutz Deiner Einheiten:** Nichts ist so gefährlich wie ein Überraschungsangriff. Mit den Arbitern verbirgst Du Deine eigenen Einheiten vor den Augen des Feindes!

Mission 01 Erstschlag

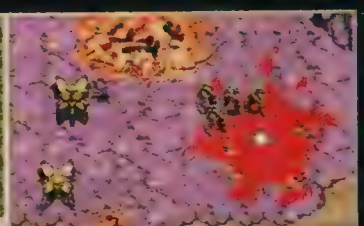
Mit Deinen Protoss-Einheiten begibst Du Dich auf direktem Wege (siehe Karte) zum Außenposten Antioch, wo Prator Fenix Dich erwartet. Unterwegs wirst Du auf ein paar Zerg treffen. Da Berserker gute Nahkämpfer sind, läßt Du sie vor den Dragonern marschieren. Notfalls legst Du einfach eine Pause ein, damit sich die Schilde Deiner Protoss wieder aufladen können.

● Sobald Du Fenix erreicht hast, baust Du die dortige Basis aus. Dazu erschaffst Du mehrere Sonden, welche die Rohstoffe heranschaffen. Ergänze die Basis mit Pylonen und allen fehlenden Gebauden.

● Den Eingang der Basis verstärkst Du mit Photonenkanonen. Auf den Mauern plazierst Du mehrere Dragoner. Ab und zu attackieren Dich die Zerg, Du solltest aber aufgrund der günstigen Umgebung keine Probleme haben.

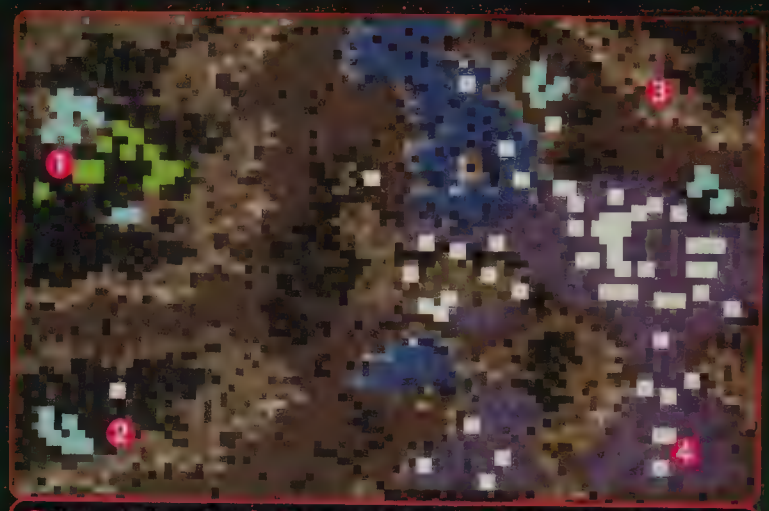
● Unter Fenix' Kommando brichst Du schließlich mit mehreren Berserkern und Dragonern nach Nordwesten auf und zerstörst den Zerg-Cluster.

Plaziere Dragoner oben auf der Mauer, um die drohenden Zerg-Angriffe zu stoppen



Am Ende dieser einfachen Mission zerstörst Du die feindliche Zerg-Basis

Text: Boao Metzler



1 Startpunkt: Eigene Basis 2 zusätzliche Basis 3 Landepunkt von Fenix' Truppen
4 Ziel: der feindliche Zerebrat ■ Rohstoffe ■ eigene Einheiten ■ feindliche Zerg

Mission 02

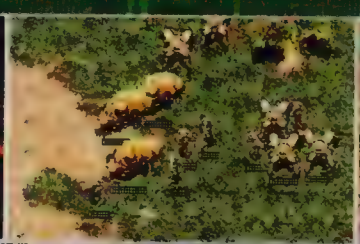
Flammenhölle

Baue Deine Basis zügig aus. Gelegentlich bekommst Du es mit ein paar harmloseren Zerg-Attacken zu tun. Laß Dich dadurch aber nicht groß stören. Über den Warp-Knoten schaffst Du einfach weitere Berserker und Dragoner heran.

● Sollten Deine Rohstoffvorräte knapp werden, errichtest Du bei 2 eine zusätzliche Basis. Nach 15 Minuten trifft Fenix mit seiner Truppe ein und landet bei 3.

● Stoße mit Fenix' Truppen vorsichtig nach Süden vor, während Du mit Deinen Protoss aus den Basen bei 1 und 2 von Westen her angreifst. Achte vor allem auf Deine Räuber, die sich nicht gegen Luftangriffe verteidigen können! Schließlich ist dann der Weg zum Zerebraten bei 4 frei.

Die Mission beginnt abends während eines lauschigen Sonnenuntergangs



Nach 15 Minuten trifft Fenix mit seiner Verstärkung ein. Mit diesen Truppen...

...greifst Du die Zerg an. Die Truppen werden von Deinen Protoss unterstützt

Zu guter Letzt bereiten Deine Räuber dem Zerebraten ein schnelles Ende

Mission 03

Rettungsinsel

1 Startpunkt 2, 3 feindliche Zerg-Cluster 4, 5 Deine weiteren Basen
■ Rohstoffe ■ eigene Protoss ■ u. ■ feindliche Zerg → Vorstoßrichtungen für den Angriff

„Zwei Stunden später" geht es weiter...

...bei (5) errichtest Du eine neue Basis

Greife bei (2) von Norden her an...

...und eliminiere den Zerg-Stützpunkt

Diesmal bekommst Du es gleich mit zwei Zerg-Clustern zu tun, die sich in zwei Tälern bei 2 und 3 befinden. Halte Dich von beiden zunächst aber fern und kümmere Dich ausschließlich um den Ausbau Deines Stützpunktes.

● Sobald Deine Basis ausreichend gesichert ist, schickst Du Erkundungstrupps nach 4 und 5. Du eroberst die in diesen Gebieten gelegenen, nur schwach gesicherten Rohstoffvorkommen. Dann baust Du dort zwei weitere Basen auf.

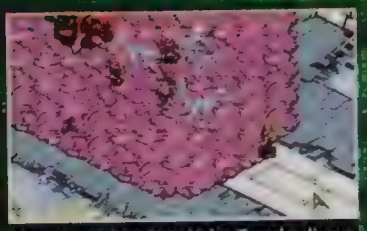
● Schließlich versammelst Du bei 6 Deine Angriffsarmee, bestehend aus mehreren Berserkern, Dragonern und Scouts. Attackiere die Zerg-Basis bei 2 aus nördlicher Richtung, bis sie dem Erdboden gleich gemacht ist. Genauso verfährst Du mit der Zerg-Basis bei 3.

Auch die Basis bei (3) attackierst Du am besten aus nördlicher Richtung!

Mission 04

Die Jagd nach Tassadar

— die beiden Wege von und zur Protoss-Basis
1 Startpunkt 2 Protoss-Basis 3 Weggabelung
Rohstoffe eigene Protoss 4 Zerg-Kolonie
befreundete Protoss feindliche Zerg



Zuerst attackiert Dein Hoher Templer die aus dem Boden herausbrechenden Zerglinge

Anschließend vernichten die restlichen Protoss die Tiefenkolonie

Mit Verstärkung erkämpfst Du Dir den äußerst gefährlichen Rückweg

Um den gesuchten Tassadar zu finden, mußt Du die Protoss-Basis bei 2 erreichen. Bei der Tiefenkolonie bei 3 gabelt sich der Weg. Beide Richtungen sind in etwa gleich schwer, so daß Dir die Qual der Wahl überlassen bleibt.

● Wie bereits in Mission 3 vorexerziert, läßt Du die Berserker wieder vor Deinen Dragonern marschieren. Beim Erkunden des Gebietes schickst Du Deinen Templer voraus, dicht gefolgt von Deinen restlichen Protoss. Sobald eingegrabene Zerg aus dem Boden herausbrechen, schleudert Dein Templer ihnen einen PSI-Sturm entgegen und zieht sich hinter Deine Verbände zurück.

● Sollten die Schilde Deiner Protoss stark geschwächt sein, legt Du einfach eine Pause ein, bis sie sich wieder aufgeladen haben. Hast Du Tassadar gefunden, erwartet Dich ein unverhofftes Wiedersehen mit dem altbekannten Terraner Jim Raynor!

● Jetzt mußt Du Tassadar und Jim Raynor zurück zum Ausgangspunkt 1 bringen. Dazu baust Du die Protoss-Basis erst einmal großzügig aus, denn ohne Verstärkung ist der gefährliche Rückweg nicht zu schaffen. Du benötigst mehrere Archons, begleitet von Berserkern und Dragonern.

● Von einem Angriff auf die Zerg-Kolonie bei 4 ist auf jeden Fall abzuraten! Hin und wieder mußt Du mit vereinzelten Überfallen der Zerg rechnen. Wieder schickst Du Deine Templer vor, die die oft in Gruppen stehenden Gegner mit PSI-Stürmen attackieren.

Mission 05

Seitenwechsel

Bevor Du mit Tassadar und den zwei Berserkern zum Zielpunkt dieser Mission aufbrichst, ist wieder einmal harte Aufbauarbeit angesagt. Da Du Dich inmitten eines Meeres aus Lava befindest, ist natürlich vor allem mit gelegentlichen Luftangriffen von Seiten des Gegners zu rechnen.

● Ergänze Deine Basis um die fehlenden Gebäude und sichere sie nach außen mit reichlich Photonenkanonen ab. Sobald Du einen Räuber hergestellt hast, packst Du ihn in ein Shuttle und fliegst entlang Route A am oberen Kartenrand entlang. Bei 2 setzt Du den Räuber ab – es meldet sich sofort General Duke zu Wort.

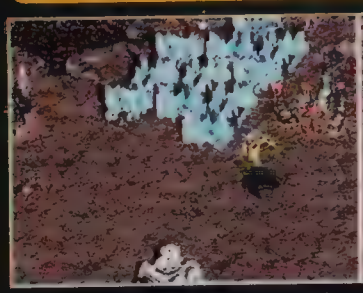
● Kurz darauf greifen die Terraner Deine Basis an. Ein Großteil der menschlichen Raumjäger fällt einem gezielten PSI-Sturm Tassadars zum Opfer. Währenddessen vernichten Deine Abwehranlagen den spärlichen Rest von Dukes Flotte.

● Inzwischen nimmt Dein Räuber in aller Ruhe die wenigen terranischen Anlagen auseinander. Später setzt Du den Räuber auch bei 3 ab und verfährst genauso. Wenn Du jetzt noch weitere Basen bei 2 und 4 errichtest, ist die lebenswichtige Rohstoffversorgung gesichert.

● Mehrere Berserker, Archons und Räuber sowie Tassadar werden in Shuttles geladen und von Scouts auf ihrer Anflugroute B begleitet. Zwischen den beiden Sporenkolonien bei 5 ist gerade noch genug Platz, um die Shuttles nacheinander zu entladen.

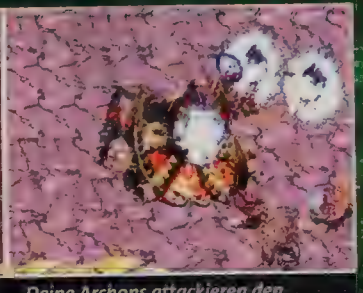
● Schicke Deine Archons und Berserker vor, um anstürmende Zerg abzufangen, während Deine Räuber die Gebäude mit Scarabs dem Erdboden gleich machen. Rücke in südlicher Richtung vor, und laß Tassadar sowie zwei Deiner Berserker das Signalfeld vor dem Eingang der Installation betreten.

— Anflugrouten A und B
1 Startpunkt: eigene Basis
2 Absetzpunkt für den Räuber, eventuell hier noch eine Basis
3 Zweiter Absetzpunkt f. den Räuber
4 Zweite Basis
5 Landepunkt für den Angriff
Rohstoffe
eigene Protoss
Terraner
u. feindliche Zerg



An der oberen rechten Ecke des Spielfeldes setzt Du einen Räuber aus

Ohne Gegenwehr kann der Räuber die wenigen Gebäude der Terraner zerstören



Deine Archons attackieren den Schwarmstock der Zerg

Mission 06 Die Dunkelheit

befreundete Terraner
eigene Protoss
Zerg

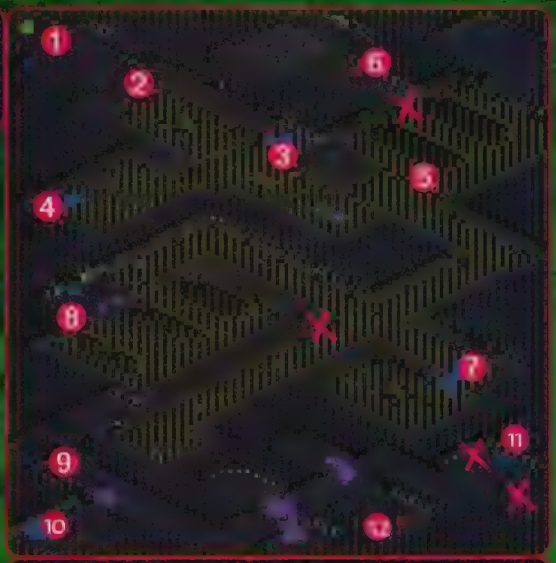
Nachdem Du mit Tassadar und den beiden Berserkern die Installation betreten hast, gilt es, den Dunklen Templer Zeratul zu finden. An der Treppe bei 2 kommt es zum ersten Feindkontakt. Bei 3 schließen sich Dir ein paar Terraner an. Am besten läßt Du jetzt zuvorderst die Berserker maschieren, gefolgt von den Marines und Tassadar.

● Nimm Dich vor verseuchten Terranern in acht! Wenn sie in der Nähe Deiner Soldaten explodieren, reißen sie alle Umstehenden mit in den Tod. Am besten hältst Du Dir diese üblen Burschen mit dem MG-Feuer der Marines vom Leib!

● Die vereinzelten Raketen- und Feuerfallen eliminierst Du dagegen besser mit Deinen Berserkern. Denn deren Schutzschilde können sich nach einer kurzen Pause wieder aufladen. Bei 4 wartet weitere Verstärkung, doch Vorsicht: Auf dem Weg dorthin erwarten Dich eingegrabene Hydralisken.

● Durch die Doppeltür bei 5 betrittst Du eine Halle und folgst dem mittleren Steg über den Abgrund (Falle am Ende des Steges!). Betritt das Signalfeld bei 6, und weitere Verstärkung wird herbeigebeamt! Sobald Du die Terraner bei 7 erreicht hast, ziehst Du Dich gemeinsam mit der neuerlichen Verstärkung zurück, denn ein weiteres Vorrücken in diese Richtung lohnt sich nicht!

● Begib Dich zur Plattform bei 8, um die Tür bei 9 zu öffnen. Bei 10 erwartet Dich wieder einmal terranische Verstärkung. Diese ist aber auch bitter nötig, denn kurz vor Schluß bekommst Du es noch einmal mit einer ganzen Horde Zergs zu tun. Hast Du sie erledigt, öffnest Du durch Betreten des Signals bei 11 die Tür zu Zeratuls Gefängnis 12.



X Fallen 1 Startpunkt 2 Treppe
3, 4, 7, 10 Verstärkung mit terranischen Einheiten
5 Doppeltür 6 Signalfeld 8 Plattform, die die Tür 9 öffnet
11 Betreten des Signalfeldes 12 öffnet Zeratuls Gefängnis

Auf dem Weg nach 4 kommt es zur Konfrontation mit weiteren Hydralisken

Verseuchte Terraner sollten von Deinen MG-Schützen aufs Korn genommen werden

Durch Betreten der grün markierten Plattform bei 8 ...

...entriegelst Du die ansonsten unüberwindbare Sicherheitstür 9

Mission 07 Heimat

Vorstoßrichtungen für die Dunklen Templer
1 Start: Kampfpunkt mit feindlichen Protoss 2 eigene Basis
3 Hier biegst Du nach Osten ab 4 das „Herz der Konklave"
5 weitere Rohstoffvorkommen 6 feindliche Protoss-Basis
Rohstoffe eigene Protoss u. feindliche Protoss

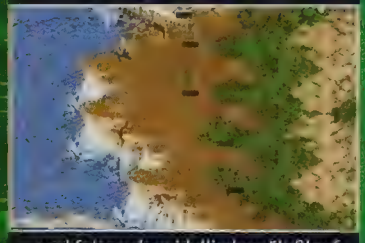
Die siebte Mission läßt sich leicht gewinnen! Gleich zu Beginn wirst Du in einen heftigen Kampf verwickelt. Während Tassadar und alle „normalen" Protoss sich in Deine Basis bei 2 flüchten, ziehst Du Zeratul und seine Dunklen Templer in südöstlicher Richtung vom Kampfgeschehen ab. Sie überqueren eine der Brücken und folgen dem Flußverlauf bis zum Kartenrand bei 3.

● Hier stoßen sie dank ihrer Tarnung unerkannt in die Protoss-Basis nach Osten vor, bis sie auf einen Nexus bei 4 treffen. Dieser Nexus ist das gesuchte „Herz der Konklave". Vernichte es – und Du hast gewonnen! Wenn Dir das aber zu einfach ist, kannst Du zunächst die Verteidigungsstellungen Deiner Basis weiter ausbauen.

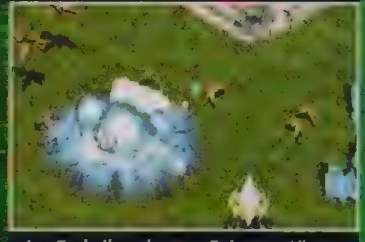
● Offensive Naturen errichten jetzt zwei bis drei Warp-Knoten und stellen möglichst schnell eine große Zahl an Berserkern, Dragonern und Scouts her, um das „Herz der Konklave" im Sturm zu erobern.

● Vorsichtigere Spieler bauen bei 5 die Rohstoffvorkommen mit einer weiteren Basis ab, und richten sich auf eine längere Abwehrschlacht ein. Sobald es Dir hier gelingt, Deine Position zu festigen, stellst Du Offensiveinheiten her, mit denen Du versuchst, die Basis bei 6 zu erobern. Hast Du das geschafft, legst Du dort einen weiteren Stützpunkt an, von dem aus Du schließlich den endgültigen Angriff auf das „Herz der Konklave" startest.

Die Dunklen Templer überqueren im Gänsemarsch eine der Brücken...



...und folgen dem idyllischen Flußlauf bis zum Abbiegepunkt 3



Am Ende ihrer langen Reise zerstören sie dann das „Herz der Konklave"

Mission 08 Tassadar vor Gericht

Du mußt Tassadar befreien, der in einer Stasiszelle bei 7 gefangengehalten wird. Gleich zu Beginn wirst Du von zwei Scouts attackiert. Sind sie abgewehrt, stehen Dir die zwei nachfolgenden Taktiken zur Verfügung:

- Kühne Strategen schleichen sich gleich zu Beginn mit allen Bodeneinheiten gemäß Angriffsplan durch die Lücke in der Verteidigung der Protoss-Siedlung bei 2 und zerstören den dortigen Nexus. Währenddessen sollten Raynor und Fenix die Felsschlucht bei 3 sichern und alle (!) Sonden zerstören, die der Computer von und zu der Partnerbasis bei 4 schickt. Wenn Dir das gelingt, sind die türkisfarbenen Protoss ein leichter Gegner, den Du später ohne Probleme mit Räubern und Scouts ausschaltest.
- Vorsichtige und besonnene Strategen mit etwas mehr Geduld ziehen sich dagegen zunächst hinter die eigenen Mauern zurück und bauen erst einmal ihre Basis aus.
- Wichtig ist in jedem Fall, daß Du Deine Basis mit vielen Deiner Photonenkanonen gegen die gelegentlich doch recht massiven Angriffe gut absicherst. Ist das erledigt, errichtest Du auf der Hochebene bei 5 eine weitere Basis, welche Dir als Ausgangspunkt für Deinen Angriff auf die Stasiszelle dient.
- Fliege mehrere Räuber und Archons mit Shuttles nach 6. Eskortiert von Scouts, erklimmen sie heimlich die Anhöhe und erstürmen die Feindbasis durch den Hintereingang. Sobald Du die Zelle aufgebrochen hast, ist Tassadar wieder ein „freier Protoss". Und damit ist diese Mission gewonnen!

1 Startpunkt: eigene Basis Bei 2 zerstörst Du den feindlichen Nexus
3 Felsschlucht 4 Partnerbasis zu 2 5 Weitere Basis von Dir
6 Absetzpunkt: von dort folgst Du dem Pfeil bis zu 7 Stasiszelle (Tassadars Gefängnis)
Rohstoffe eigene Protoss u. feindliche Protoss

Schleiche durch die feindlichen Verteidigungslinien und zerstöre den Nexus bei 2

Bei 3 mußt Du alle feindlichen Sonden zwischen den Partnerbasen abfangen!

Dein Hoher Templer attackiert einen der feindlichen Träger

Deine Protoss brechen die Stasiszelle in der Feindbasis auf

1 Startpunkt 2 Hier die erste Basis aufbauen
3 verlassene Tempelanlage 4, 5 die zu zerstörenden Zerebraten
Rohstoffe eigene Protoss feindliche Zerg

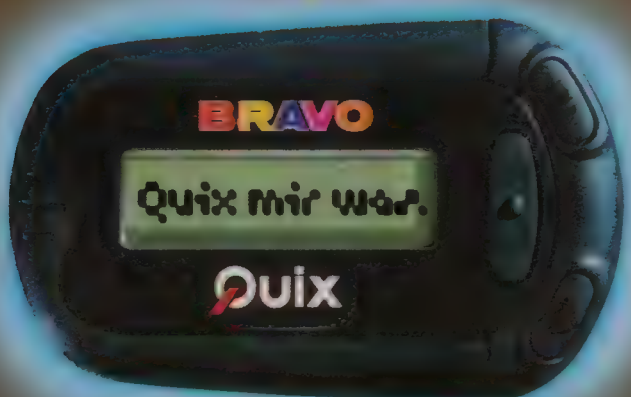
Mission 09 Schattenjäger

Vom Startpunkt aus begibst Du dich in östliche Richtung und errichtest bei den Kristallen Deine erste Basis 7. Auf den Bau eines Assimilators kannst Du zunächst verzichten, da Du die Partie mit reichlich Vespin-Vorräten startest. Während die Basis entsteht, schickst Du Zeratul zu den Überresten eines geheimnisvollen alten Tempels bei 1.

- Rund um das verlassene Gebäude befindet sich eine kleine Zerg-Basis mit vielen Tiefenkolonien. Dank seiner Tarnung können die Zerg den Dunklen Templer nicht erkennen, und er zerstört im Alleingang die ahnungslosen Zerg. Ein weiteres Vorrücken mit Zeratul ist aber sehr gefährlich, da er von Sporenkolonien und Overlords jederzeit entdeckt werden kann.
- Nutze die Engstelle südlich des Tempels, um dort eine Verteidigungslinie aus Photonenkanonen und Räubern aufzubauen. Auch eine Schildbatterie vor Ort ist sehr nützlich. Um die Rohstoffvorräte östlich und westlich Deiner Basis zu nutzen, mußt Du Deine Basis erweitern, beziehungsweise dort weitere Nexus errichten. Dadurch bietest Du dem Feind natürlich viel Angriffsfläche, eine starke Luftverteidigung ist deshalb sehr wichtig.
- Mache Dich außerdem auf permanente Attacken von Königinnen und Vergiftern gefaßt. Nutze zum einen Arbiter, um Deine Einheiten vor dem Gegner zu tarnen, und zum anderen Scouts oder Beobachter, die das Gebiet nördlich Deiner Verteidigungslinie auf feindliche Aktivitäten hin überwachen.
- Sobald Du im Besitz einer Flotte von mindestens drei voll aufgerüsteten Trägern und mehreren Scouts bist, stößt Du immer weiter nach Norden vor und zerstörst dabei systematisch alle feindlichen Einrichtungen auf Deinem Weg. Räuber, die Du in Shuttles mitführst und bei Bedarf absetzt, sind natürlich ebenfalls hilfreich. Bei 4 und 5 triffst Du schließlich auf die beiden Zerebraten, die nur von Zeratul zerstört werden können.

meine Quix-Nr. 0 16 51 / 48 00 13

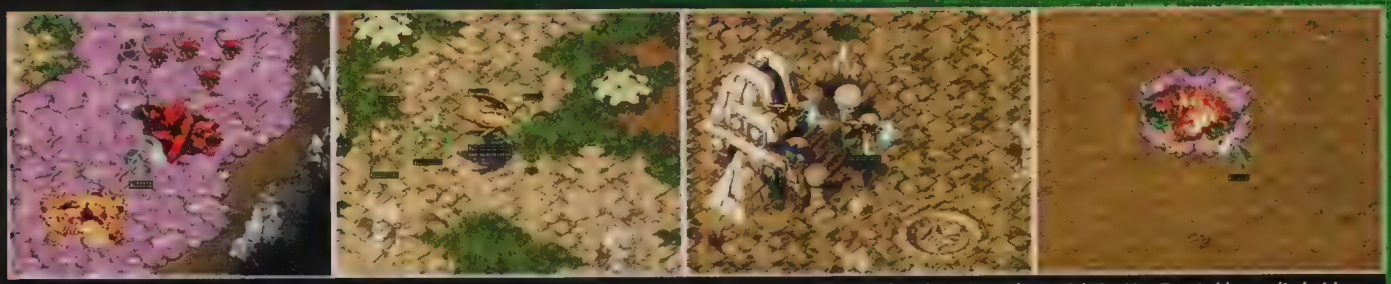
Mathe oder Milchkaffee?



BRAVO

get the message }

Quix



Rund um den verlassenen Tempel bei 3 räumt Zeratul kräftig auf!

Anschließend beginnst Du, die Engstelle südlich des Tempels zu sichern

Scouts patrouillieren über dem Tempel und warnen Dich vor Angriffen

Wichtig: Nur Zeratul kann die beiden Zerebraten endgültig zerstören!

Mission 10 Das Auge des Sturms

von hier erfolgen die meisten Attacken des Gegners
Angriffsrichtung 1 Protoss-Basis 2 Terraner-Basis
3 gemeinsame Protoss-Terraner-Basis 4 Overmind
Rohstoffe eigene Protoss bzw. Terraner u feindliche Zerg

Im letzten Kapitel des „Starcraft"-Abenteuers kommt es zum Duell mit dem Overmind. Diesmal darfst Du gleich zwei Basen gleichzeitig aufbauen, zum einem die Siedlung der Protoss (geleitet von Tassadar und Zeratul), zum anderen die terranische Basis unter dem Kommando von Jim Raynor.

● Zu Beginn ist erst einmal ein Ausbau der Verteidigungsstellung notwendig. Während die Protoss bei 1 noch relativ geschützt in einem Tal liegen, befindet sich die spärliche Menschenbasis bei 2 auf offenem Feld. Um die Verteidigung zu finanzieren, brauchst Du viele Rohstoffe. Erschaffe also reichlich Sonden und WBFs. Mehrere Photonenkanonen und eine Schildbatterie reichen zunächst aus, um die Protoss zu sichern.

● Schwerer haben es da schon die Menschen. Regelmäßig werden sie von Königinnen, Vergiftern und Mutalisken angegriffen. Später stürmt gar eine Horde von knapp 10 Ultralisken heran – wenn Du nicht vorbereitet bist, liegt Deine schöne Basis schnell in Schutt und Asche! Errichte deshalb eine Abwehrkette aus Bunkern und Raketentürmen und plaziere möglichst viele Panzer im Belagerungsmodus dahinter.

● Falls möglich, kannst Du noch das Gebiet südlich Deiner Basis mit Adlern verminen, denn aus dieser Richtung kommen die meisten Angriffe. Vorsicht: Manchmal schleichen sich die hinterlistigen Zerg auch westlich an Deiner Basis vorbei und fallen Dir anschließend überraschend in den Rücken! Baue Deine Basen kontinuierlich aus und versuche, Deine Position zu festigen.

● Sobald Du über Transportfahrzeuge verfügst (Landefrachter oder Shuttles), kannst Du damit beginnen, Truppen auszutauschen. Fliege dazu möglichst immer entlang des Kartenrandes!

● Bei den großen Kristallvorkommen bei 3 errichtest Du eine gemeinsame Basis, wobei wieder zuerst deren Verteidigung im Vordergrund steht. Jetzt stellst Du eine schlagkräftige Angriffsarmee zusammen. Da Du sowohl Protoss-, als auch Terraner-Einheiten bauen kannst, stehen Dir hier viele Kombinationen offen. So können etwa mehrere Belagerungspanzer, begleitet von Archons und Scouts, die kleine Zerg-Basis im Südwesten leicht zerstören.

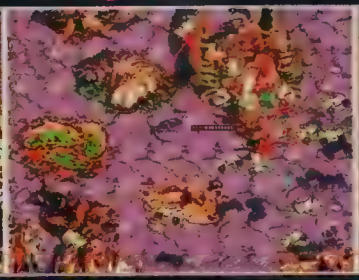
● Von dort kämpfst Du Dich bis in die Nähe des Overminds. Dieser läßt sich mit zwei terranischen Atomschlägen leicht zerstören. Hast Du die Lufteinheiten der Terraner bzw. der Protoss schon sehr weit entwickelt, ist auch ein Vorstoß mit Schweren Kreuzern oder mit Protoss-Trägern sehr vielversprechend – der Sieg gehört am Ende Dir!

Eine schlecht gesicherte Terraner-Basis ist ein leichtes Opfer für feindliche Ultralisken

Versuche, das Gebiet südlich von Basis 1 zu verminen

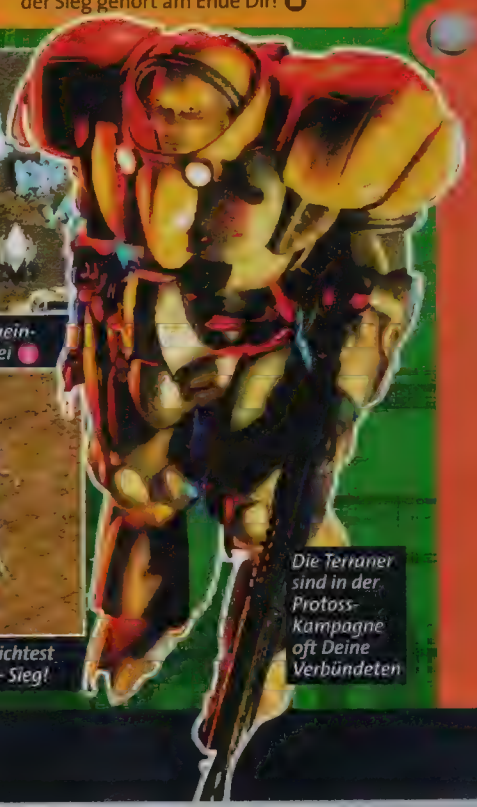
Diese Stellung schützt die gemeinsame Protoss-Terraner-Basis bei 3

Du kämpfst Dich in der letzten großen Schlacht bis zum Overmind der Zerg vor



Der Overmind wird von einem Geist ins Visier genommen

Durch zwei Atomschläge vernichtest Du schließlich den Overmind – Sieg!



Die Terraner sind in der Protoss-Kampagne oft Deine Verbündeten

PlayStation

IRGENDWANN PACKT'S JEDEN

SUPER PANG COLLECTION

Seit 9 Jahren erfolgreich in der Spielhalle - jetzt endlich auf der PlayStation!

Auf zur großen Ballonjagd. Hol' Dir die drei abgefahrenen Kultspiele als Sammlung auf einer CD!

„Abseits von Polygon- und FMV-Schnickschnack zeigen die „Pang"-Spiele, daß ein simples, aber durchdachtes Spielkonzept langfristig mehr Spaß macht als ein zusammengewürfeltes „Mega-Game".
Marcin Gaksch, MANIAC

„Pang"-Trilogie mit Peng-Effekt: Simples Spielprinzip, zeitlos motivierend - gutes Actionspiel mit IQ-Faktor."
Marcin Gaksch, MANIAC

„Selten hat eine Sammlung von Automatenklassikern so viel Spaß gemacht. Die Pang-Spiele wurden 1:1 umgesetzt."
Michael Martin, BRAVO SCREEN FUN

„Wer das Lesen von Handbüchern verabscheut und nach einem einfachen, spaßigen Spielprinzip im Tetris-Stil sucht, ist bei der Super Pang Collection bestens aufgehoben. Hier wird auch noch echter 2-Player-Spaß ohne lästige gesplittete Bildschirme geboten."
Ralph Karels, VIDEO GAMES

Memory Card 1 block

1 or 2 Players

Im Exklusiv-Vertrieb von

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

CAPCOM

© Capcom Co., LTD. 1997 All rights reserved.
and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

3D-shoot

Uprising

Drückt erst **[M]**, um das Chat-Menü zu öffnen. Gebt dann jedes der folgenden drei Codewörter in Großbuchstaben ein und bestätigt mit **[RETURN]**.

Cheat

Unverwundbarkeit und unendlich viel Munition:
TUFF
CHUMP
DANGEROUS

Mit unendlich Munition habt Ihr ein leichtes Leben – Eure Gegner weniger

Unverwundbarkeit: Seht Ihr den Laserschuß direkt vor Eurer Windschutzscheibe, der in 0,0001 Sekunde einschlägt...

...genau, es ist Euch trotzdem nichts passiert, die Schadensanzeige bleibt neutral

Flight

F22-Raptor

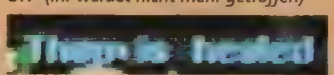
Drückt während des Spiels **[T]** und gebt die folgenden Nachrichten ein.

Cheats

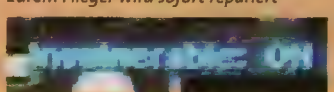
Mission wird siegreich beendet:
it's not my fault
Nicht mehr getroffen werden:
never tell me the odds
Flugzeug wird repariert:
we can rebuild him
Unverwundbarkeit:
there can be only one

never tell me the odds: *Nach Eingabe des Cheats im Chat-Modus...*

...erscheint die Bestätigung „Can't be hit: ON" (Ihr werdet nicht mehr getroffen)



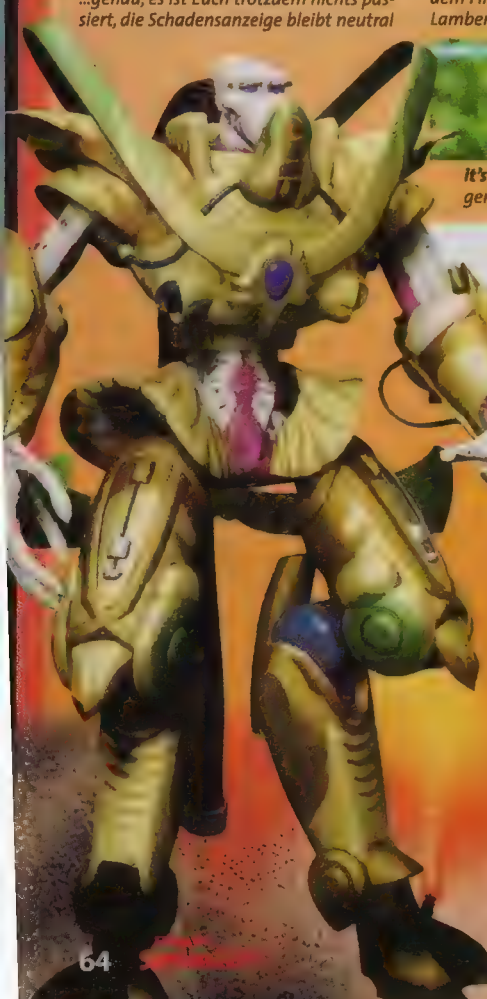
we can rebuild him: *Der Schaden an Eurem Flieger wird sofort repariert*



there can be only one *– „es kann nur einen geben": Mit diesem Zitat aus dem Film „Highlander" mit Christopher Lambert werdet Ihr unverwundbar*

it's not my fault: *Ihr beendet die gerade geflogene Mission siegreich...*

...obwohl Ihr keines der beiden geforderten Missionsziele erfüllt habt



Wenn Ihr trotz der SCREENFUN-„Starcraft"-Komplettlösung noch Probleme habt, helfen Euch nur noch die Cheats weiter

We can rebuild him? Nö, zu spät, jetzt hilft auch der Cheat zum Reparieren der F22 nicht mehr!

Strategie

Starcraft

Drückt im Spiel **[RETURN]** und gebt in der dann erscheinenden Chat-Box die Cheat-Sätze ein. Bestätigt die Eingabe am Schluß wieder mit **[RETURN]**.

Cheats

Spiel-Cheats

Gebäude werden schneller fertiggestellt:
Operation CWAL
Plus 10.000 Mineralien und 10.000 Gas:
Show me the money
Der Computer benutzt keine Magie mehr:
NoGlues
Unendlich Magie für alle Einheiten, die Zauber aussprechen:
The Gathering
Ihr verliert den Level:
Game over man
Alle Einheiten sind unverwundbar:
power overwhelming
Das Level als gewonnen beenden:
there is no cow level
Unendlich Mineralien:
whats mine is mine
Unendlich Gas:
breathe deep
Alle Einheiten werden umsonst aufgerüstet:
something for nothing
Die ganze Karte ist sichtbar:
black sheep wall
Alle Upgrades der Units sind verfügbar:
medieval man
Man kann alle Gebäude unabhängig von den Anforderungen bauen:
modify the phase variance
„Fog of War" ist deaktiviert:
war aint what it used to be

Level-Cheats

Um in beliebige Levels zu springen, müßt Ihr zuerst den Levelsprung mit **ophelia** aktivieren und anschließend einen Level wählen (zum Beispiel **Terran10**).
Zu Terraner-Level x springen (x = 1-10):
Terranx
Zu Protoss-Level x springen (x = 1-10):
Protossx
Zu Zerg-Level x springen (x = 1-10):
Zergx

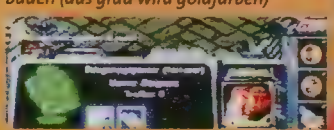
Show me the money: *Eure Bestände werden um 10.000 Mineralien und 10.000 Gas erhöht*

power overwhelming: *Der Space-Marine wird von drei Zerg angegriffen, er nimmt aber trotzdem keinen Schaden*

war aint what it used to be: *Der Nebel des Krieges verschwindet – Ihr seht alles*

modify the phase variance: *Ihr könnt ab jetzt alle Gebäude (grau dargestellt)...*

...unabhängig von den Anforderungen bauen (aus grau wird goldfarben)



medieval man: *Die Upgrades der Einheiten (rechts unten grau im Bild)...*

...sind jetzt auch verfügbar (goldfarben)

black sheep wall: *Die unerforschte Karte links unten im Bild...*

...wird vollständig aufgedeckt

Bleifuß

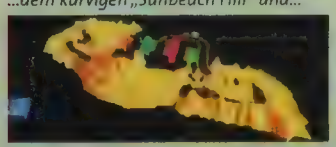
Die folgenden Cheats können beliebig während der Eingabe des Spielernamens, der Strecken- oder der Wagenauswahl eingetippt werden.

Cheats

Alle sechs Strecken sind verfügbar:
vtelo
Alle gegnerischen Fahrer steuern im Rennen die Bullet:
aburn
Während des gesamten Rennens wird die Uhr angehalten:
clock
Die Hütchen verwandeln sich in Kegel von der Bowlingbahn:
joint

vtelo: *Jetzt könnt Ihr auf den drei Rennstrecken „Palm Town Night",...*

...dem kurvigen „Sunbeach Hill" und...



...„Sandrock" von Anfang an Euren Spaß haben und kräftig Bleifuß geben!

aburn: *Alle gegnerischen Fahrer haben die pfeilschnelle Bullet als Wagen*

clock: *Die Uhr zeigt noch 38 Sekunden...*

...und bleibt verläßlich darauf stehen

joint: *Die Straße – die vielleicht größte Bowlingbahn der Welt – frei zum Kegeln!*

Sega Rally Championship

Laßt bei der Tastaturbelegung die Tasten [X,Y,Z] unbelegt, sonst könnt Ihr sie nicht als Cheat-Tasten benutzen.

Cheats

Spiegel-Modus:
Haltet [Y] im „Select Game"-Screen des Arcade-Modus gedrückt und drückt anschließend [RETURN], um einen Modus auszuwählen

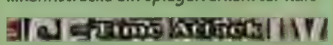
Geisterwagen:
Wählt „Time Attack" und haltet im Auswahlbildschirm „Select Laps" die Tasten [X] und [Z] gedrückt und wählt „3 Laps"

Für die spiegelverkehrten Strecken wählt Ihr zuerst den ***Arcade-Modus****...*

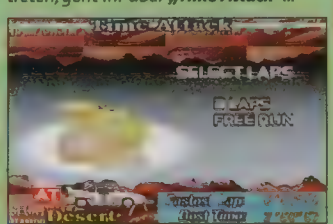
...und haltet dann in diesem Bild ***[Y]*** *gedrückt, wenn Ihr* ***[RETURN]*** *betätigt...*

...und schon wird aus dieser normalen...

...Rennstrecke ein spiegelverkehrter Kurs



Um gegen einen Geisterwagen anzutreten, geht Ihr über ***„Time Attack"****...*



...in den ***„SELECT LAPS"****-Bildschirm. Haltet hier die Tasten* ***[X]*** *und* ***[Z]*** *gedrückt und wählt „3 LAPS" mit* ***[RETURN]*** *aus...*

...der erheatete Geisterwagen fährt übrigens eine nahezu perfekte Ideallinie

Die Siedler II

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, müßt Ihr im Spiel **thunder** eingeben (es erscheint oben rechts ein „!").

Cheats

Die komplette Karte zeigen:
[Alt]+[F7]
Die Spielgeschwindigkeit ändern (sehr hilfreich!):
[Alt]+[1] bis **[Alt]+[6]**

thunder: *Wenn der Cheat-Modus aktiv ist, seht Ihr rechts oben im Bild ein „!"*

[Alt]+[F7]: *So sieht die Karte an den Grenzen normalerweise aus...*

...mit dem Cheat seht Ihr deutlich mehr!

[Alt]+[1] *bis* ***[Alt]+[6]:*** *Nun könnt Ihr die Spielgeschwindigkeit drastisch steigern – schon nach Minuten ist eine komplette Infrastruktur aufgebaut!*

Da lacht der Held: Euer Schwert wird noch tödlicher

Die by the Sword

Haltet im Spiel **[F1]** gedrückt und gebt die folgenden Cheats ein.

Cheats

Gott-Modus:
mukor
Tödliche Waffe:
dedly
Charakter wird immer größer:
golrg
Charakter schrumpft wieder:
btiny

dedly: *Eure Waffe wird noch tödlicher*

mukor: *Im Gott-Modus zerlegt Ihr die Feinde wie Kinder ein Kartenhaus*

golrg: *Ihr wachst über Euch selbst hinaus...*

btiny: *...und werdet auch wieder kleiner*

„Die by the Sword": Wow... da ist beim Schummeln irgend etwas schiefgegangen...

Text: Andreas von Lepel

GRAN TURISMO

Teil 2

Nachdem Du in der letzten Ausgabe alles über die Grundzüge und die einfachen Kurventechniken von „Gran Turismo" erfahren hast, stellen wir diesmal spektakuläre Drift-Techniken und das Zubehör vor. Damit bist Du fit für die Lizenzprüfungen und die Meisterschaften!

Spektakulär durch die Kurven

Driften statt Lenken

Während Kurven von Anfängern vorsichtig und von Fortgeschrittenen rasant durchfahren werden, setzen Profis auf die Drift-Technik. Durch Kurven zu driften sieht nicht nur cool aus, sondern ist auch eine schnelle Art des Fahrens. Allerdings ist diese Technik nicht ganz einfach auszuüben, denn neben der Ausnutzung der Reifen (Stichwort Haftung, siehe SCREENFUN 7/98) ist auch die Gewichtsverlagerung des Wagens entscheidend. Beim Driften rutschen nämlich die Reifen über den Straßenbelag, das heißt, Du mußt übersteuern (zu stark in die Kurve lenken). Übersteuerst Du jedoch zu sehr, gerät Dein Bolide ins Schleudern ...

Die Kunst ist, die ideale Mischung zwischen Lenken und Gasgeben zu finden. Der Haftungswert der Reifen darf nämlich nur leicht überschritten werden, damit Du beim Driften nicht völlig die Kontrolle über deinen selbstgetunten Wagen verlierst.

Also: Starkes Einlenken führt zum Übersteuern und damit zum Driften. Sobald Dein Heck ausbricht und die Reifen an Haftung verlieren, mußt Du durch Gasgeben einem Schleudern des Boliden entgegenwirken. Damit gewinnen die Reifen wieder an Haftung und Du behältst die Kontrolle. Bei langen Kurven mußt Du diese Technik mehrmals einsetzen.

Du siehst also: Kontrolliertes Driften erfordert sehr, sehr viel Übung. Lasse Dich deshalb nicht entmutigen, wenn Du einige Zeit brauchst, um cool durch die Kurven zu schlittern!

Im Kasten „Rutschen, was die Reifen hergeben" geben wir Dir Trainings-Tips. Hast Du das Driften erst einmal drauf, werden Computer-Gegner und Deine Freunde vor Neid erblassen.

Drifts bieten den Vorteil, daß die Geschwindigkeit vor den Kurven nicht so sehr verringert werden muß. Dafür erfordert diese Fahrtechnik sehr viel Übung

Rutschen, was die Reifen hergeben

Tips für gekonntes Driften

Um das Driften zu trainieren, sind Untergründe ideal, die wenig Haftung bieten. Auf nassem oder sandigem Untergrund kannst Du bestens lernen, die Hinterreifen Deines Wagens ins Rutschen zu bringen. Rennwagen mit Frontmotor/Heckantrieb (FR) und Mittelmotor/Heckantrieb (MR) können am leichtesten ins Rutschen gebracht werden. Wähle als Trainingswagen am besten einen Boliden, der über Frontmotor/Heckantrieb verfügt.

Viele der Toyota-Wagen verfügen über einen Frontmotor mit Heckantrieb (Abkürzung FR). Diese Kombination ist zum Üben von Drifts ideal

1. Übung:
Schlage bei einem stehenden Wagen das Lenkrad „voll" nach rechts oder links ein. Gebe nun Vollgas: Du wirst sehen, daß die Hinterreifen die Kraft des Motors nicht auf die Straße übertragen können und somit durchdrehen. Anschließend dreht sich der Wagen im Kreis, mit einem der Vorderräder als Achse. Diese Technik nennt sich „Power Overdrive". Durch Gegenlenken kannst Du den Wagen nun stabilisieren. Diese Übung ist ideal, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wann die Reifen an Haftung verlieren und wann sie sie wieder zurückgewinnen.

Übe zunächst auf einer Rasenfläche das Driften aus dem Stand

2. Übung:
Wenn Du das Übersteuern bereits aus dem EffEff beherrscht, versuche einen fahrenden Wagen nach der gleichen Methode zu übersteuern. Beginne mit einer niedrigen Geschwindigkeit (ca. 10 bis 20 km/h). Schlage das Lenkrad ein und gebe Vollgas. Versuche dann, den Wagen durch Gegenlenken und Spielen mit dem Gaspedal (... Pardon, Gas-Button) zu stabilisieren. Steigere allmählich die Ausgangsgeschwindigkeit, bis Du selbst bei Full-Speed sicher durch die Kurven driftest.

3. und schwierigste Übung:
Schleuderdrehungen setzen eine gewisse Fahrpraxis voraus und sind relativ schwierig auszuführen. Statt wie gewohnt vor einer scharfen Kurve abzubremsen, fährst Du mit gezogener Handbremse hinein und vollführst somit eine 180-Grad-Drehung.

Fahre mit hoher Geschwindigkeit auf eine Kurve zu und bremse stark ab, um besonders viel Haftung auf die vorderen Reifen zu bekommen. Schlage nun das Lenkrad ein und ziehe die Handbremse, sobald der Wagen in die Kurve einlenkt. Durch das Ziehen der Handbremse blockieren die Hinterräder, verlieren ihre Haftung und geraten ins Rutschen. Gebe nun wieder Gas, damit die Hinterräder weiter durchdrehen. Nachdem sich der Wagen um 180 Grad gedreht hat (siehe Skizze), mußt Du die Reifenhaftung wiederherstellen, damit Du aus der Kurve herausbeschleunigen kannst.

Das Problem ist jedoch, daß es von der ursprünglichen Geschwindigkeit und der Stärke des Haftungsverlustes abhängt, ob Du am Ende der Kurve wieder die volle Haftung zurückbekommst. Das ist der Punkt, den Du trainieren mußt, denn wie in Übung 2 ist der Grad zwischen kontrolliertem Driften und planlosem Ausbrechen des Wagens sehr schmal.

Schleuderdrehungen sind (wie in der Realität) nicht ganz einfach, bieten aber in engen Kurven enorme Vorteile

Nur für echte Profis - mit der Handbremse um enge Kurven schleudern!

Alles Handarbeit

Bremsdrift

Bisher haben wir die Handschaltung gänzlich ausgeklammert. Piloten, denen die Automatikschaltung ein Greuel ist, können auf eine weitere Technik zurückgreifen, um Kurven spektakulär und schnell zu durchfahren: den schaltgesteuerten Bremsdrift.

Das Prinzip ist einfach. Beim Anfahren einer Kurve wird um einen Gang heruntergeschaltet, ohne die Geschwindigkeit zu senken. Das anschließende Lenken führt zum Ausbrechen der Hinterreifen und zur Drehung (ähnlich einer Schleuderdrehung). Anschließend gilt es, durch kontrolliertes Beschleunigen und Gegenlenken die Kontrolle über den Wagen zu behalten, um dann aus der Kurve herauszubeschleunigen.

Je höher bei der Bremsdrift- Technik die Ausgangsgeschwindigkeit ist, desto schwieriger ist die Ausführung. Auch hier heißt also die Devise: Übung macht den Meister.

Einen Gang zurückschalten und vorbeiziehen!

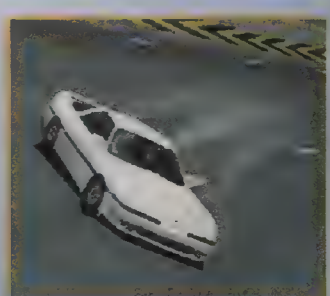
Cool und absolute Sahne

Angetäuschte Bewegung und Trägheitsdrift

● Wenn Du vor einer Kurve zuerst kurz in die entgegengesetzte und dann in die gewünschte Richtung lenkst, kannst Du die Stabilisierung des Wagens beim Zurückschwenken nutzen. Das heißt, Du kannst die Kurve mit einer höheren Geschwindigkeit durchfahren. Speziell bei S-Kurven bietet sich diese Technik an, da sie sehr einfach ist und durch Übersteuern bequem in einen beherzten Drift umgewandelt werden kann.

● Der Trägheitsdrift ist die Krönung aller Kurventechniken und entsprechend schwierig. Es gilt, mit voller Geschwindigkeit in eine Kurve hineinzufahren und den Wagen durch ein kontrolliertes Manöver (z. B. sachtes Übersteuern oder Ziehen der Handbremse) seitlich ausbrechen zu lassen. Durch die hohe Geschwindigkeit verlieren alle Räder ihre Haftung und blockieren. Der quergestellte Wagen rutscht bzw. gleitet nun durch die Kurve. Irgendwann (das hängt von der Ausgangsgeschwindigkeit ab) greifen die Reifen wieder, und Du erhältst die Kontrolle über Dein Fahrzeug zurück. Natürlich sollte dies möglichst am Ende einer Kurve der Fall sein und nicht erst, wenn Du gegen eine Begrenzung gedonnert bist. Je nachdem, welche Räder zuerst wieder am Boden haften, kannst Du durch Gegenlenken (wenn die Vorderräder zuerst haften) oder Beschleunigen den Wagen stabilisieren.

Der Trägheitsdrift ist die spektakulärste Kurventechnik und wird Dich – bis Du sie wirklich beherrschst – sicherlich einige Nerven kosten.



Schwer, aber auch schwer beeindruckend: Der Trägheitsdrift

- Insgesamt die Rekordanzahl von 427 Teams mit über 10.000 Spielern (120 Nationalmannschaften und 286 Clubs)
- 12 Spielmodi u.a. mit Liga, Pokal, Europapokal, EM, WM, Südamerika- und Afrikacup
- Komplett deutsch mit Kommentaren von Deutschlands Nr. 1 Marcel Reif
- 33 authentische Stadien
- 350 Animationen in Motion-Capture-Technologie und einzigartige Special-Moves.
- 30 fps im hochauflösenden Hi-res mode
- 4 einstellbare Kamerawinkel
- Hervorragende Spielbarkeit
- Sehr detaillierte Spielerdarstellung (jeder sieht wie das echte Vorbild aus)
- ...und und und!

Marcel Dessailly
AC Mailand

adidas

power soccer 98

PSYGNOSIS

Sten

PlayStation

PC CD ROM

ALL RIGHTS RESERVED

„Haste mal 'nen Euro?“

Bei einem Kopf-an-Kopf-Rennen entscheidet neben dem Können vor allem das Zubehör

Kaufen von Zubehör

Eine genaue Auflistung des gesamten Autozubehörs in „Gran Turismo“ findest Du in der Spielanleitung ab Seite 91. Wir möchten an dieser Stelle nur generell auf die technischen und mechanischen Gimmicks und deren Wirkung eingehen.

- Schalldämpfer und Luftfilter: Verbessern die Motorleistung in hohen Drehzahlbereichen, also zum Beispiel bei hohen Geschwindigkeiten oder bei starkem Beschleunigen
- Bremsen: Verbessert die Bremsleistung, vor allem bei längeren Rennen
- Computer: Durch eine exakte Computersteuerung wird die Motorleistung erhöht und dabei auch noch der Treibstoffverbrauch minimiert
- NA-Tuning: Die Motorleistung läßt sich in drei Stufen optimieren
- Motor-Feinstellung: Die Bestandteile des Motors werden genau aufeinander abgestimmt, was zu einer Erhöhung der Leistung führt
- Getriebe: Die Drehzahlbereiche der einzelnen Gänge werden näher zueinander gebracht. Dadurch kann auf kurviger Strecke der Drehzahlbereich (und damit auch in etwa die Geschwindigkeit) gehalten werden. Nachteil: Erfordert häufiges Schalten
- Kupplung: Je leistungsstärker der Motor, desto empfehlenswerter wird eine neue Kupplung, die speziell für getunte Motoren entworfen wurde
- Schwungscheibe: Verbessert in drei Stufen die Beschleunigung des Wagens. Allerdings kann es bei Steigungen (mit niedriger Geschwindigkeit) zu Geschwindigkeitsverlusten kommen
- Gelenkwelle: Erhöht die Beschleunigungswerte des Motors
- Ladeluftkühler: Erhöht die Leistung des Motors und sollte in jedem Wagen mit Turbomotor vorhanden sein
- Turbo-Satz: Die vier verschiedenen Bausätze erhöhen und optimieren die Motorleistung. Allerdings sind einige Turbo-Sätze nur für bestimmte Rennstrecken gut geeignet
- Federung und Aufhängung: Damit lassen sich die Federung und die Höhe des Wagens variieren. Je nach Gelände bzw. Strecke macht eine andere Federung Sinn, während ein tiefer gelegter Wagen schneller über die Pisten saust
- Stabilisatoren: Sie wirken dem Neigen eines Wagens nach vorn und nach hinten entgegen. Daher ist der Einbau nicht immer sinnvoll, weil sich zum Beispiel die Haftungswerte beim Bremsen verschlechtern
- Reifen: Aus vier verschiedenen Reifensets kannst Du das für Dich und die nächste Rennstrecke passende wählen
- Rennanpassung: Durch Entfernen bzw. Verändern von Bauteilen des Wagens wird das Gewicht reduziert. Dies verbessert unter anderem die Beschleunigung, die Kurvenlage und die Bremskraft

Beim Vertragshändler findest Du alles an Zubehör, um Deinen Wagen zu tunen

Preiswert und zu empfehlen: Die vier Reifensets bieten Halt auf jeder Strecke

Gratis und nicht zu kaufen

Wenn Du mit einem überzüchteten Boliden gegen Anfänger antrittst, nimmst Du Dir selbst den Spaß!

Tips für mehr Spielspaß

- Ein Motivationsdämpfer von „Gran Turismo“ ist, daß Du bereits als Inhaber der B-Lizenz alle Tuning-Optionen nutzen kannst. Somit ist es nur eine Frage der Zeit, bis Du Deinen Wagen bis zum Anschlag aufgerüstet hast und sämtliche Rennen (und Preisgelder) gewinnst. Unser Tip: Greife mit der B-Lizenz immer nur zur ersten Tuning-Stufe, mit der A-Lizenz maximal zur zweiten und erst mit der A-International zu allen Tuning-Stufen.
- Wenn Du über zwei Memory Cards verfügst, speichere vor einem Tuning auf der zweiten Card ab. Kommst Du dann mit den veränderten Einstellungen am Wagen nicht zurecht, lade einfach den Spielstand von der zweiten Memory Card. Das spart Zeit und die Kosten des Rück-Tunings.
- Das schwierigste in „Gran Turismo“ sind die Lizenz-Tests, weil Du an den Prüfungs-Wagen nicht herumbasteln kannst. Sollte Dir deswegen eine Prüfung auch nach etlichen Versuchen nicht gelingen, wechsle einfach in den Arcade-Modus und drehe dort mit dem Wagen ein paar Runden, um Dich an ihn zu gewöhnen.

3D ARCADE ACTION

VIER-SPIELER-MODUS

UND MANAGEMENT

IN EINEM SPIEL

WELTMEISTERSCHAFTS- UND SUPERLIGA-MODUS

KI PASST SICH DER PERSÖNLICHEN SPIELSTÄRKE AN!

KICK OFF WORLD

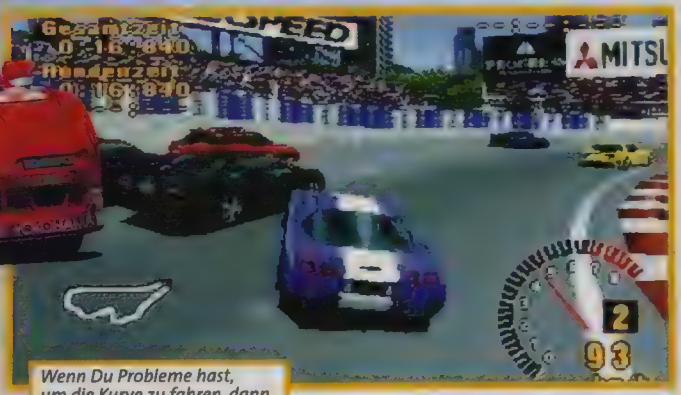
PlayStation

Für Sesselsportler von 8-80 Jahre

FUNSOFT

Vertrieb: ABC Software, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 (CH) • ABC SPIELSPASS GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64784 (A)
Kick Off World is developed by Anco. Copyright 1998 Anco Games. All Rights reserved worldwide. Published and Manufactured by Funsoft Holding GmbH. Distributed by Pinnacle Distribution Ltd.

Fairneß ist gut und schön, aber ab und zu muß man einfach härter ran...



Wenn Du Probleme hast, um die Kurve zu fahren, dann laß Dich von den Gegnern wieder in die richtige Spur führen!

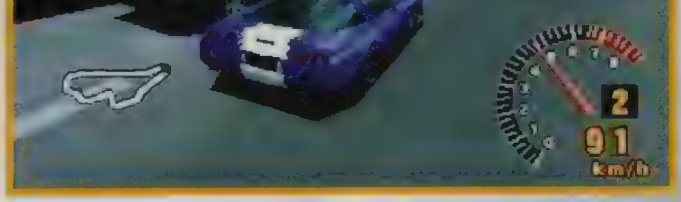
Kung Fu Driving

Tips für Straßenrowdies

● Da Deine Computer-Gegner meistens auf der Ideallinie fahren, kannst Du sie relativ leicht blocken, um sie am Überholen zu hindern. Siehst Du im Rückspiegel oder in der Außenperspektive einen Wagen, der zum Überholen ansetzt, ziehe einfach vor seine Stoßstange. Du erhälst dabei nur einen kleinen Schubs, der Gegner jedoch wird ausgebremst.

Dein roter Verfolger gibt Dir einen Schubs nach vorne - und bleibt selber hinten

● Ein Trick, um als Anfänger sicher durch scharfe Kurven zu kommen, ist folgender: Fahre innen und rempel die Gegner an, um nicht nach außen getragen zu werden. Somit kannst Du relativ schnell die Kurven durchfahren und mußt Dich nicht auf Scheitelpunkte oder Bremsen konzentrieren.



● Vermeide Sand! Ein Ausflug ins Kiesbett ist mehr als ärgerlich. Meist verlierst Du dabei die Kontrolle über den Wagen und mußt langsam auf die Piste zurückmanövrieren. Das kostet Zeit und Nerven. Geschickter ist es, Gegner mit gezielten Rempeleien in die Botanik zu schicken.

Gib abseits der Rennstrecke nur vorsichtig Gas, sonst kommst Du ins Drehen!

Schnelle Autos und viel Spaß

Hilfe bei der Fahrzeugwahl

Das ideale Auto gibt es in „Gran Turismo" nicht. Je nach Fahrstil und persönlichem Können solltest Du einen anderen Wagen bevorzugen. SCREENFUN stellt Dir drei Modelle vor, von denen Dir sicherlich eines zusagen dürfte. Daß es sich dabei um drei Hondas handelt, ist reiner Zufall.

● Einsteigern empfehlen wir den Honda „Civic SiR II". Klein und kompakt liegt er hervorragend auf der Straße. Sein geringes Gewicht sorgt zudem für gute Beschleunigungswerte.

● Fortgeschrittene sollten sich hinter das Steuer des Honda „Prelude Si VTEC" setzen. Im Gegensatz zum Civic bricht der Prelude leichter in den Kurven aus, da der Motor für einen nach vorne versetzten Schwerpunkt sorgt. Auf kurvenreichen Strecken ist dies zwar ein Nachteil (leichtes Ausbrechen des Hecks), ist jedoch mit etwas fahrerischen Können (gleichmäßiges Lenken) leicht auszugleichen.

● Pisten-Profis raten wir zum Honda „NSX type S". Sein Mittelmotor mit Heckantrieb ermöglicht von Haus aus hohe Geschwindigkeiten, die durch Tuning noch optimiert werden können. Durch das zusätzliche Gewicht des Motors auf der Hinterachse ist der NSX sehr kurvensicher, da sein Heck nicht so schnell ausbricht.

Ideal für Einsteiger: Honda „Civic SiR II"

Profis fahren Hondas „NSX type S"

Rasant und mit etwas Übung gut zu fahren: Honda „Prelude Si VTEC"

Text: Michael Martin

PLAYSTATION

Strategie

C&C: Red Alert

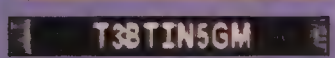
Wechselt im Spiel mit der △-Taste in das Baumenü-Fenster und gebt auf den vier Zeichen ⊗◎△□ folgende Kombinationen ein (mit ◎ bestätigen):

Cheats

1000 Credits: □□◎⊗△◎	Das eiserne Fort: ◎□◎⊗□△
Atombombe: ◎⊗◎△□△	Bomben-Luftangriff: □⊗◎◎⊗△
Karte aufdecken: □△◎⊗△□	Level gewinnen: ⊗□□◎△◎
Cronosphäre: △◎◎□□⊗	

Passcodes

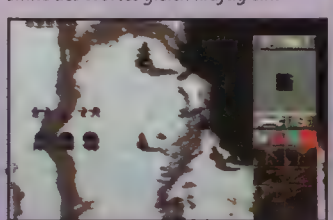
Alliierte	Sowjets
Mission 2: PJ1OC3IEW	Mission 2: 17DUXFJ6C
Mission 3: LHIXS1PYZ	Mission 3: VMBWOQ284
Mission 4: 9BFVYZAZ8	Mission 4: XN37MCCSO
Mission 5: P4XS4CZVC	Mission 5: LHO6FZZQL
Mission 6: FMNAE6U08	Mission 6: BUVV2OLFF
Mission 7: 7XIQW4KQI	Mission 7: AVYQ10YA8
Mission 8: WPLAGLJ2G	Mission 8: LZRJTMQAN
Mission 9: 4TNT8RJ21	Mission 9: YQX4C9GFH
Mission 10: 7YG7KOUOA	Mission 10: 1QESO8LEO
Mission 11: P5VRLOE01	Mission 11: RKPOUOXJA
Mission 12: 5RNHTXLRY	Mission 12: CDLKYL7Q4
Mission 13: J7VEWVT09	Mission 13: 8T5GGDK25
Mission 14: OLHDAPYHL	Mission 14: ~~X5CD5OKN8~~
Mission 15: T3BTIN5GM	



T3BTIN5GM: *Der Passcode für den 15. Level der Alliierten Truppen...*

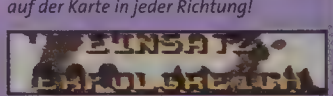
...zeigt auf der Karte nur noch ein kleines rotes Widerstandsnest der Sowjets

Diese heizen Euch aber im wahrsten Sinne des Wortes gleich kräftig ein!



Per Cheat macht Ihr aus Eurer unterversorgten Truppe mit nur 2000 Dollar...

...eine kampfstarke Einheit mit 3000 Dollar, einer Atombombe und freier Sicht auf der Karte in jeder Richtung!



Wer es ganz einfach haben will, benutzt einfach den Code zum Gewinn des Levels!

Sport

NBA LIVE 98

Baut als erstes im Benutzer-Log-Bildschirm ein neues Benutzerprofil mit dem Namen „**Secrets**". Beachtet dabei die Groß- und Kleinschreibung!

Unten links erscheint ein neuer Menüpunkt „**Bonus Features**", zu dem Ihr mit dem ◎-Knopf gelangt.

Anschließend könnt Ihr im Bonusmenü die Cheats im Kasten eingeben, welche dann im Menü zum Aktivieren/Deaktivieren erscheinen.

Cheats

Das Spielfeld wird unter Wasser gesetzt, witzige Luftblasen der Spieler:
Seaweed

Das Home-Team läuft wahlweise als Alien-, Untoten- oder Clown-Mannschaft ein:
Scary

Wie der Scary-Cheat, nur verwandelt Ihr jetzt das Gäste-Team:
Freaky

Spieler des Home-Teams werden nahezu unsichtbar:
Cloak home

Gleiches gilt für das Gäste-Team:
Cloak away

Im Editor lassen sich Spieler mit Augenklappen herstellen:
Eyepatch

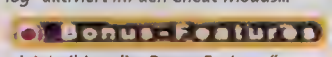
Im Editor lassen sich Spieler mit einem Monokel herstellen:
Monocle

Im Editor lassen sich Spieler mit Hüten herstellen:
Toque

Das Home-Team läuft als Chamäleon-Team ein, welches abwechselnd sichtbar oder unsichtbar wird:
Lizard

Gleiches gilt für das Gäste-Team:
Reptile

Secrets: *Mit diesem Code im „benutzer-log" aktiviert Ihr den Cheat-Modus...*

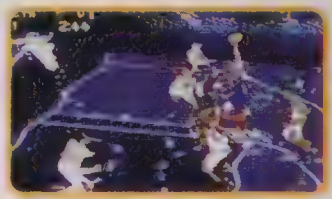


...jetzt gibt es die „Bonus-Features"...

...wo Ihr die Cheats eintippen könnt...

...die dann in einer Liste auftauchen!

***Scary** und **Freaky:** Hier spielen die Aliens gegen Clowns mit großen Füßen*

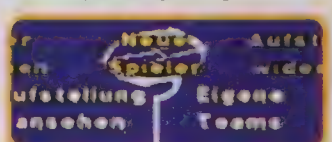


***Seaweed:** Ihr tretet unter Wasser an – beachtet die Luftblasen, die von den Spielern nach oben steigen!*

***Cloak home:** Die eigenen Spieler werden nahezu unsichtbar – das Ganze sieht so ähnlich aus wie das Monster aus dem Film „Predator" mit Arnie Schwarzenegger*

***Reptile:** Die Gegner sind abwechselnd besser oder schlechter sichtbar*

***Eyepatch, Monocle** oder **Toque:** Um Eure Spieler mit Extras zu verschönern, geht Ihr nach Eingabe des Cheats auf den Menüpunkt „Aufstellung"...*



...dann wählt Ihr „Neue Spieler"...

...und könnt hier jetzt zum Beispiel einen einäugigen Piratensportler basteln

Jump & Run

Skull Monkeys

Cheat & Passcodes

Cheat: 99 Leben
Ihr müßt das Spiel pausieren und die folgende Kombination eingeben:
L1 △ ↓ ← ◎ SELECT □ →

Passcodes

Level 2:
R2 R2 ◎ □

Level 3:
R2 □ R2 R1 □ ⊗ R1 ⊗ ⊗ R1 △

Level 4:
◎ △ □ △ ◎ R1 R1 L1 ⊗ R1 □

Level 5:
L1 L1 □ L1 □ R1 □ L1 □

Level 6:
△ R1 ◎ L1 ◎ R1 □ L1 L2

Level 7:
□ R1 ◎ L1 ◎ R1 ◎ L1 ⊗ ⊗ □ R2

Level 8:
⊗ □ ⊗ △ ⊗ ⊗ □ L1 □ □

Level 9:
△ R2 △ △ □ ⊗ ◎ L1 □ △ □

Level 10:
⊗ L2 □ △ ◎ R1 ◎ L2 □ △ L1

Level 11:
R1 ⊗ ⊗ L1 L1 R1
△ L1 L2 R1 L2

Level 12:
L1 L2 ◎ L1 R2 R2
R1 L2 L2 R1 □ L2

Level 13:
△ R2 ◎ L1 R2 R2
R1 L2 L2 R1 □ L2

Level 14:
□ L1 L1 R1 R2 △
R1 L2 L1 R2 □ R2

Level 15:
R2 ⊗ L2 △ △ L2
R1 R2 L1 R2 L2

Level 16:
L2 R2 R2 △ △ L2
R1 R2 L1 R2 L1

Level 17:
⊗ △ ⊗ ⊗ R1 □ ◎ ⊗ L1 ⊗

Codes für die Videosequenzen

Sequenz 1:
◎ L1 ⊗ △ □ ⊗ ⊗ ⊗ L1 R1

Sequenz 2:
◎ R1 □ △ L1

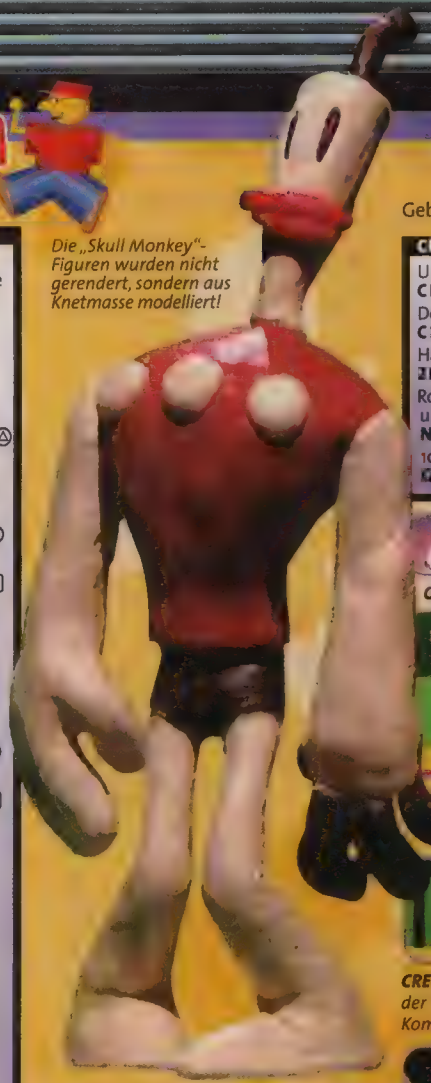
Sequenz 3:
⊗ R2 □ ⊗

Sequenz 4:
□ R1 □ ⊗ ⊗ ⊗ ◎ ◎

Sequenz 5:
⊗ △ ⊗ ⊗ R1 □ ◎ ⊗ L1 ⊗

Gebt den Cheat für die 99 Leben (rechts oben im Bild) im Pause-Modus ein

Level 17: Nach erfolgreicher Eingabe des Passcodes für den letzten Level...



Die „Skull Monkey"-Figuren wurden nicht gerendert, sondern aus Knetmasse modelliert!

...begegnet Ihr zuerst in einer Filmsequenz der berüchtigten EVIL ENGINE...

...dann wird Level 17 geladen. Der Name „Evil Engine Nr. 9" ist übrigens ein Wortspiel und bezieht sich auf das Lied „Love Potion No. 9" von der Band The Clovers

Im Level selbst kampft Ihr Euch durch das Innere der EVIL ENGINE!

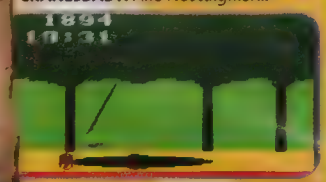
Pitfall 3D

Gebt die Cheats als Paßwort ein:

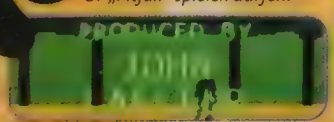
Cheats

Ur-Atari-Pitfall:
CRANESBABY
Der Abspann:
CREDITS
Harry wird zweidimensional:
2DHARRY
Rotationsmodus (Harry dreht sich um seine eigene Achse):
NULLGHARRY
10 Extraleben:
GIBMIRLEBEN

CRANESBABY: *Alle Nostalgiker...*



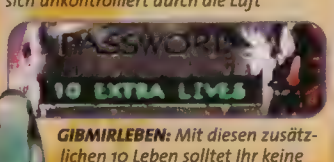
...jauchzen vor Freude, wenn sie endlich mal wieder das Ur-„Pitfall" spielen dürfen!



CREDITS: *Hier bekommt Ihr die Namen der Macher, um Ihnen Drohbriefe oder Komplimente schicken zu können*

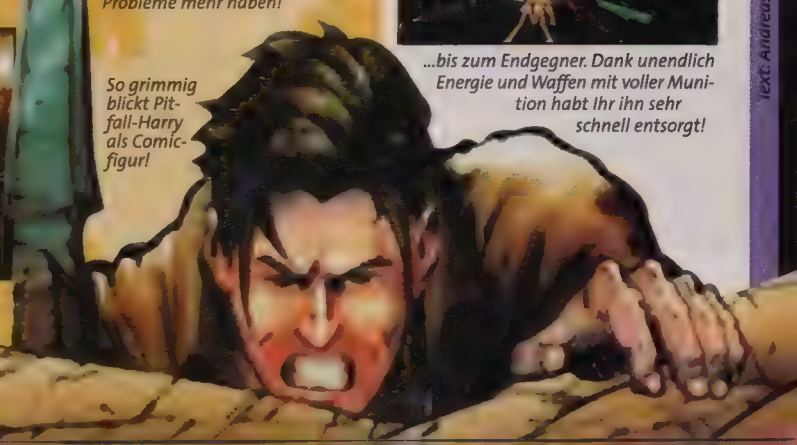
2DHARRY: *Im Bild seht Ihr den zweidimensionalen Harry als Strich von der Seite – beziehungsweise seht ihn nicht*

NULLGHARRY: *Die Schwerkraft spielt unserem Helden einen Streich – er dreht sich unkontrolliert durch die Luft*



GIBMIRLEBEN: *Mit diesen zusätzlichen 10 Leben solltet Ihr keine Probleme mehr haben!*

So grimmig blickt Pitfall-Harry als Comicfigur!



3D-shoot

Shadow Master

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, startet Ihr ein neues Spiel und zerstört die ersten beiden Monster.

Bewegt Euch dann in den Raum, aus dem die Monster kamen, und probiert die folgenden Kombinationen:

Cheats

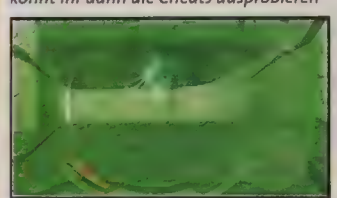
Levelauswahl:
Haltet L1 L2 R1 R2 △ kurz gedrückt und laßt ruckartig los

Unendlich Energie:
Haltet L1 L2 R1 R2 ⊗ kurz gedrückt und laßt ruckartig los

Waffen mit unendlich Munition:
Haltet L1 L2 R1 R2 ◎ kurz gedrückt und laßt ruckartig los

Plaziert Euch an diese Stelle und schießt die beiden auftauchenden Monster ab...

...dann erscheinen zwei Kristalle. Fahrt jetzt in den freigewordenen Raum. Dort könnt Ihr dann die Cheats ausprobieren



Levelauswahl: *Die korrekte Eingabe der Cheats wird durch ein farbiges Aufblitzen des Bildschirms bestätigt...*

...jetzt findet Ihr die Levelauswahl im Titelbild. Damit springt Ihr...

...bis zum Endgegner. Dank unendlich Energie und Waffen mit voller Munition habt Ihr ihn sehr schnell entsorgt!

Text: Andreas von Lepel

Speed

PLAYSTATION Mixed

Rock'n'Roll Racing 2

Cheats

Im Pausenmenü eingeben

Nitro ohne Ende:
R1 + R2 **gedrückt halten und**
↓ ↓ ↓ ○ ○ ○

Unendlich Waffen:
R1 + R2 **gedrückt halten und**
← ↑ → ↓ □ △ ○ ⊗

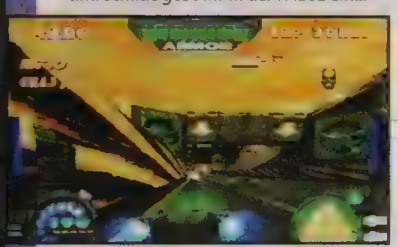
Unbegrenzt Schilde:
R1 + R2 **gedrückt halten und**
↑ ← → ↓ △ □ ○ ⊗

Die folgende Cheats im Hauptmenü eintippen, nachdem Ihr auf den Menüpunkt „RACE" gegangen seid:

Boss-Auto:
L2 **gedrückt halten und**
← → ↓ ↑ □ ○ ⊗ △

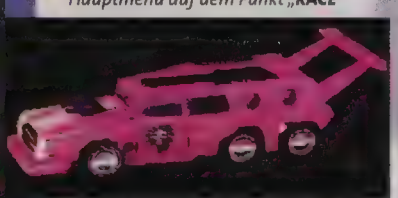
Alles Geld der Welt:
L2 + R2 **gedrückt halten und**
← ← → → □ □ ○ ○

Die ersten drei Cheats für Nitro, Waffen und Schilde gebt Ihr in der PAUSE ein...

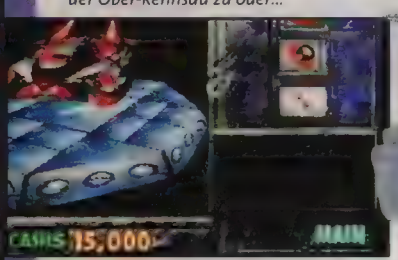


...als Belohnung habt Ihr den schnellsten und gefährlichsten Raser auf der Strecke

*Die beiden anderen Schummeleien fürs Boss-Auto und Geld verübt Ihr im Hauptmenü auf dem Punkt „**RACE**"*



Damit legt Ihr Euch den Superschlitten der Ober-Rennsau zu oder...

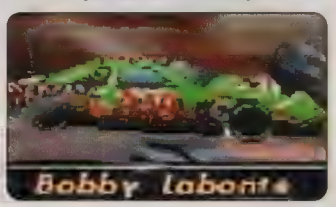


...unendlich viel Geld. Ab jetzt gibt's nur noch vom Feinsten – leistet Euch die teuersten Wagen mit der besten Ausrüstung!

NASCAR Racing 98

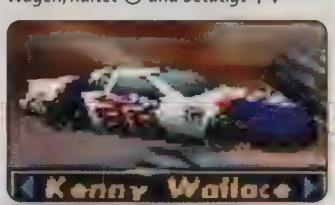
Für zwei zusätzliche Fahrzeuge wählt Ihr den „**EXHIBITION MODE**" an und geht anschließend bei der Auto-Auswahl folgendermaßen vor:

Wählt Bobby Labontes Auto an und haltet ⊗ gedrückt. Jetzt betätigt Ihr ↑ ↓



Dadurch ändert sich Bobbys Auto in den „Pinnacle Trading Cards Car"

Oder Ihr geht auf Kenny Wallaces Wagen, haltet ⊗ und betätigt ↑ ↓

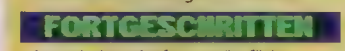


So bekommt Ihr den „EA Sports Car"

Resident Evil D.C.

Setzt den Cursor im Hauptmenü von „Resident Evil – Director's Cut" auf „FORTGESCHRITTEN" und drückt etwa vier Sekunden →. Der Schriftzug wird giftgrün. Startet Ihr nun ein Spiel im Fortgeschrittenen-Modus, wird Euch jedesmal, wenn ihr Munition, Ink Ribbons usw. sammelt, die doppelte Anzahl dieser Gegenstände gutgeschrieben.

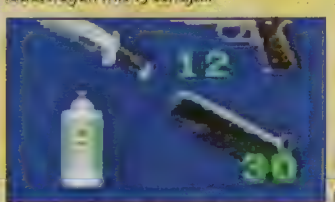
Ihr müßt auf dem Menüpunkt „FORTGESCHRITTEN" so lange → drücken...



...bis sich der Schriftzug grün färbt

Wenn Ihr jetzt Gegenstände findet...

...wie zum Beispiel einen Munitionsladestreifen mit 15 Schuß...



...werden diese verdoppelt (hier also 30 Schuß!)

Oddworld: Abe's Oddysee

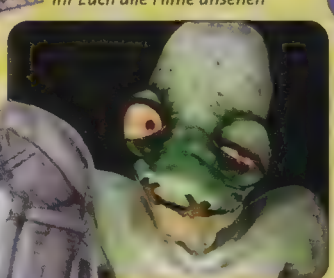
Wer alle Levels direkt anwählen will, der muß nur im Hauptmenü R1 gedrückt halten und die folgende Kombination eingeben:
↓ → ← → □ ○ □ △ ○ □ → ←
Das Gleiche gilt für alle Filmsequenzen: Ihr haltet im Hauptmenü R1 gedrückt und tippt:
↑ ← → □ ○ △ □ → ← ↑ →

Per Level-Cheat kommt Ihr gleich in den Schlußlevel mit dem gruseligen Bürokratennamen „Das Konferenzzimmer"

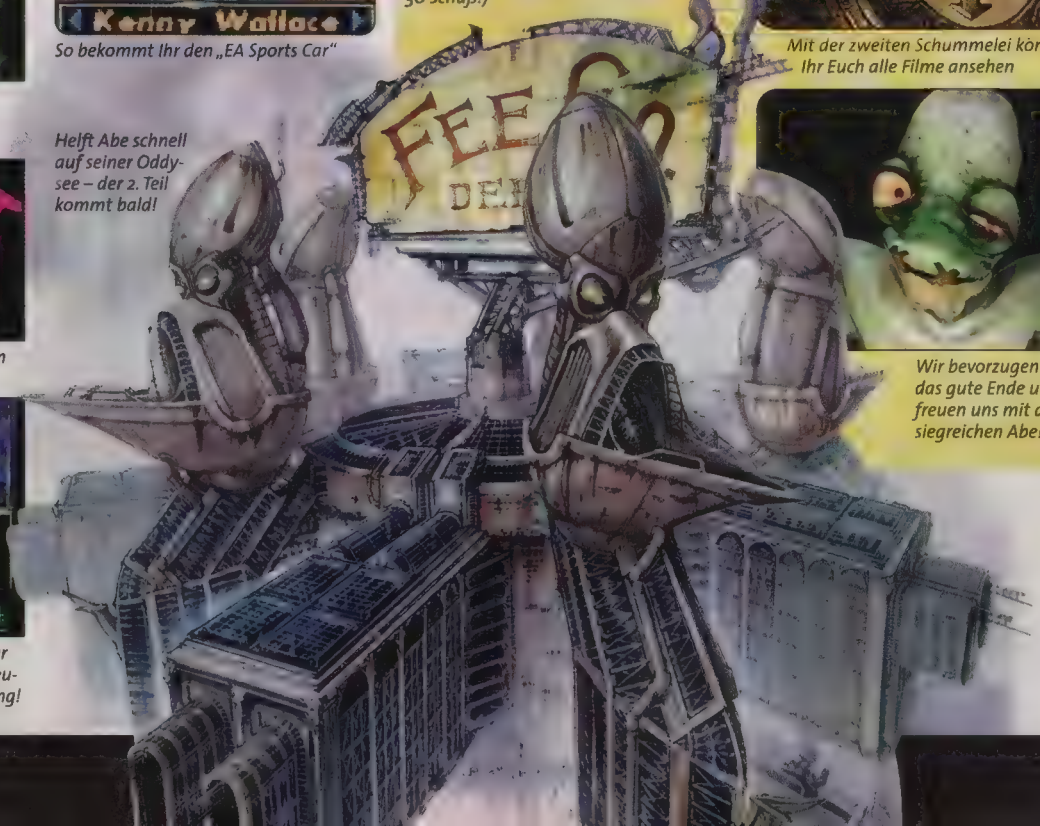
Doch Obermotz Molluk erfährt von Deinem bisherigen Erfolg, gibt roten Alarm...

...und hetzt Abe dadurch seine gehirntoten Schergen auf den grünen Hals!

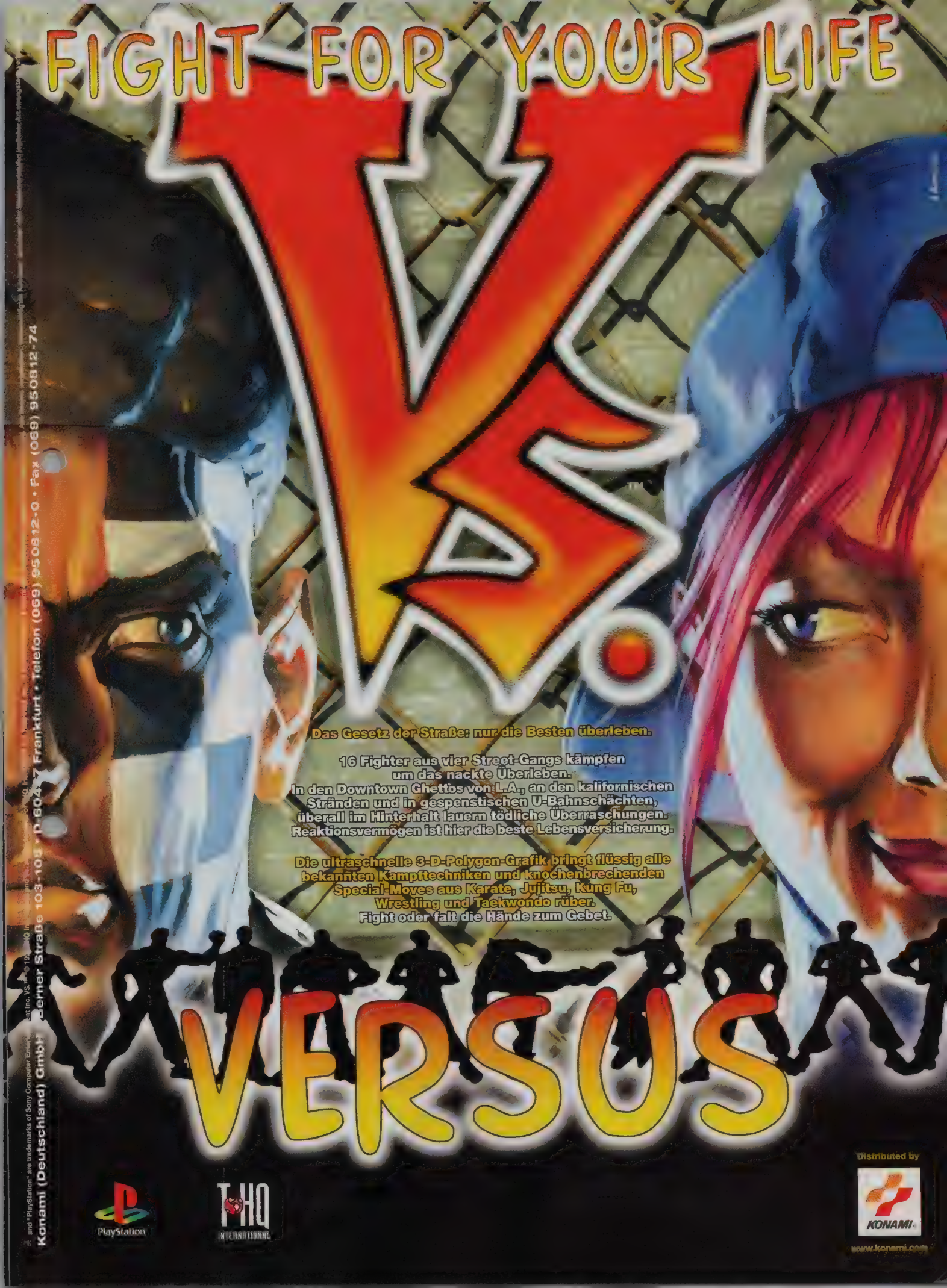
Mit der zweiten Schummelei könnt Ihr Euch alle Filme ansehen



Wir bevorzugen das gute Ende und freuen uns mit dem siegreichen Abe!



Helft Abe schnell auf seiner Oddysee – der 2. Teil kommt bald!


FIGHT FOR YOUR LIFE
KAOS
Das Gesetz der Straße: nur die Besten überleben.
16 Fighter aus vier Street-Gangs kämpfen
um das nackte Überleben.
In den Downtown Ghettos von L.A., an den kalifornischen
Stränden und in gespenstischen U-Bahnschächten,
überall im Hinterhalt lauern tödliche Überraschungen.
Reaktionsvermögen ist hier die beste Lebensversicherung.
Die ultraschnelle 3-D-Polygon-Grafik bringt flüssig alle
bekannten Kampftechniken und knochenbrechenden
Special-Moves aus Karate, Jujitsu, Kung Fu,
Wrestling und Taekwondo rüber.
Fight oder falt die Hände zum Gebet.
VERSUS
PlayStation
T-HQ
INTERNATIONAL
Distributed by
KONAMI
www.konami.com
Konami (Deutschland) GmbH · Bermer Straße 103-105 · D-60437 Frankfurt · Telefon (069) 950812-0 · Fax (069) 950812-74

SNES

Jump & Run

X-Men Mutant Apocalypse

Passcode für Level 5

Passcode für Level 6

Passcode für Level 7

***Level 7:** Cyclops kämpft sich hier auf seinem Weg zum fiesen Obermotz Magneto durch die Raumstation Avalon*

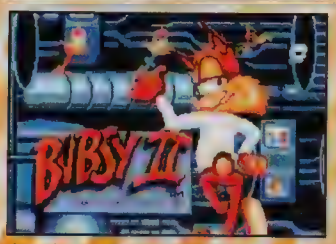
Die X-Men (und Women) wurden von dem bekannten Marvel-Comicverlag lizenziert

Bubsy II

In der gelungenen Fortsetzung des ersten Abenteuers von Bubsy helfen Euch folgende Cheats weiter:

Cheats

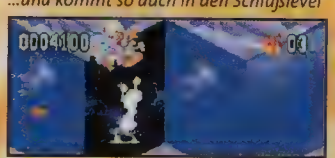
Unverwundbarkeit:
Ⓧ Ⓐ Ⓑ Ⓨ ↑ ↓
Alle Levels geschafft:
↑ Ⓐ Ⓐ Ⓐ ↓



Ihr gebt die Cheats im Titelbild ein

***Alle Levels geschafft:** Jetzt könnt Ihr durch alle Tore marschieren...*

...und kommt so auch in den Schlußlevel



*Dort tauchen sehr seltsame Monster auf, die Ihr aber dank der **Unverwundbarkeit** leicht fertigmacht – einfach anspringen!*

Speed

Power Drive

Passcodes

Arizona:
F-JXYM31SJGYSW1Ø
Finnland:
8B9T2C8ØPDK-WXGØ
Australien:
BHK8[illegible]N-WX597FQSZ
Großbritannien (1):
CRJK[illegible]PØ5K-[illegible]
Großbritannien (2):
DYK3[illegible]ZZ33[illegible]

***ARIZONA:** Dieser Passcode...*

...beamt Euch nach Arizona bei Tage

Hier ist zuerst einmal eine Probe Eures fahrerischen Könnens gefragt

GAMEBOY

2D-shoot

The Hunt for Red October

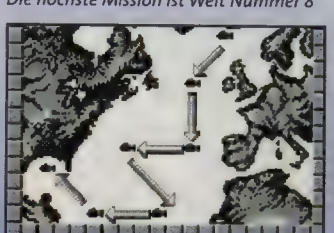
Zuerst gab es das Buch von Tom Clancy, dann den gleichnamigen Film mit Sean Connery (auf deutsch: „Jagd auf Roter Oktober") und etwas später noch das Spiel für Euren Gameboy.

Damit Ihr nicht untergeht, wurden einige hilfreiche Cheats eingebaut:

Cheats

Im Titelbild
Levelanwahl:
Ⓑ SELECT ← →
Im Kursbildschirm
25 Leben:
Ⓐ+Ⓑ **halten, dann** SELECT ↑ ↓
25 Raketen:
Ⓐ+Ⓑ **halten, dann** ↑ ↓
25 Einheiten Treibstoff:
Ⓐ+Ⓑ **halten, dann** ← →

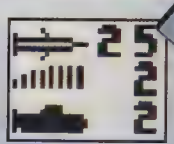
*Den Cheat für die **Levelanwahl** gebt Ihr hier im Titelbild ein*



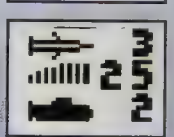
Die höchste Mission ist Welt Nummer 8

*Die anderen Cheats aktiviert Ihr im **Kursbildschirm**. Im letzten Abschnitt des Spiels seid Ihr kurz vor den USA gelandet*

Mit 25 Leben jagt Euch auch die große Gegnerzahl keine Angst mehr ein



25 zielsuchende Raketen und...



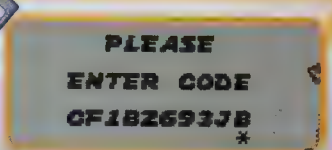
...25 Einheiten Treibstoff schützen Euch ebenfalls gegen vorzeitiges Abtauchen

Jump & Run

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug

Passcodes

Die Katakomben:
1819241297
Angriff auf Burg Brunwald:
0619251307
Flucht aus dem Zeppelin:
CF1B2693JB



***CF1B2693JB:** Dieses Paßwort...*

...bringt die Figur nach dem Helden mit dem markanten Face (Harrison Ford)...

...in den Zeppelin. Links oben findet Ihr eine Pistole mit 3 Schuß Munition!

FIFA 98

Verwendet im **Player-Edit**-Bildschirm die im Kasten genannten Namen für Spieler, um die Cheats zu aktivieren:

Cheats

Geisterspieler
Wählt die Slowakei als Team und ändert den Namen eines Spielers zu:
LASKO

Unsichtbare Spieler
Wählt Sheffield als Team und ändert den Namen eines Spielers zu:
WAYNE

Strichgrafik-Modus
Wählt Kanada als Team und ändert den Namen eines Spielers zu:
MARC

Kein Stadion
Dadurch wird das Spiel viel schneller! Wählt ein beliebiges Team und ändert den Namen eines Spielers zu:
CATCH22

Kleine Spieler
Wählt Vancouver als Team und ändert den Namen eines Spielers zu:
KERRY

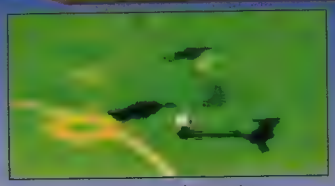
Bildschirm auf den Kopf stellen
Wählt Vancouver als Team und ändert den Namen eines Spielers zu:
TED

Unbegrenzt Punkte für Spielerattribute
Wählt Vancouver als Team und ändert den Namen eines Spielers zu:
DAVE

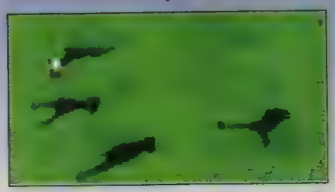
*Zur Eingabe der Cheats geht Ihr über den Menüpunkt „**Customize Squad**“...*

*...und drückt dann auf „**Player Edit**“*

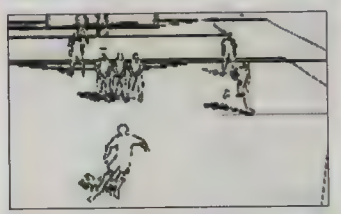
*Ihr kommt in den Bildschirm zum Verändern der Attribute der einzelnen Spieler. Wenn Ihr hier irgendeinen Kicker etwa **LASKO** nennt...*



...werden aus den Spielern Geister – durchscheinend und fast unsichtbar

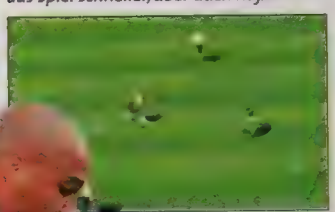


***WAYNE:** Jetzt sind die Spieler ganz weg!*



***MARC:** Diese Schwarz-Weiß-Skizzenmännchen spielen so wie die Farbkicker!*

***CATCH22:** Zitat eines berühmten Buchtitels. Im Buch steht, daß alles Gute auch etwas Schlechtes hat – ohne Stadion wird das Spiel schneller, aber auch häßlicher!*



***KERRY:** Zwerge unter sich*

***TED:** Rasen und Spieler stehen kopf!*

***DAVE:** Mit diesem Cheat könnt Ihr alle Werte auf das Maximum setzen*

Speed Extreme-G

Cheats

Waffen-Cheat:
Im Contest-Modus **ARSENAL** als Spielernamen eingeben

Unendlich Turbo:
Im Contest-Modus **NITROID** als Spielernamen eingeben

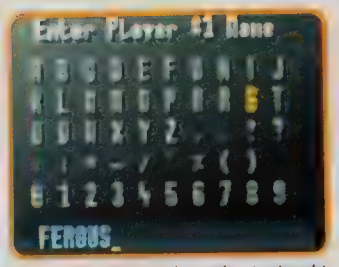
Rennen trotz Abbruch gewinnen:
Im Contest-Modus **RA5O** als Spielernamen eingeben

Die Köpfe des Programmierteams:
Im Contest-Modus **XGTEAM** als Spielernamen eingeben, anschliessend entweder **ASH, GREG, JOHN, SHAWN** oder **JUSTIN**, um den jeweiligen Kopf des Programmierers auf einem Motorrad zu sehen

Fergus-Modus:
Gebt im Contest-Modus **FERGUS** als Spielernamen ein, und Ihr schießt im „Shoot-em-up“-Modus auf den Kopf des Chefs von Probe Entertainment (statt auf die Drohnen)

*Wählt den Modus „**EXTREME CONTEST**“...*

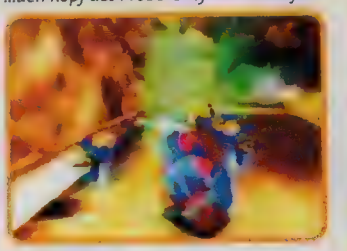
...und geht in den Motorrad-Auswahlbildschirm. Drückt hier die [R]-Taste. Jetzt erscheint ein Bildschirm...



...in dem Ihr die einzelnen Cheats eingebt

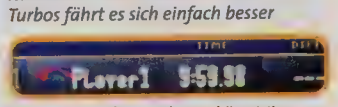
***FERGUS** verschafft Euch im spaßigen „SHOOT-EM-UP“-Modus...*

...den Kopf des Probe-Chefs als Zielobjekt



***ARSENAL:** Mit allen Waffen...*

***NITROID:** ...oder unendlich vielen Turbos fährt es sich einfach besser*



***RA5O:** Dank dieses Cheats könnt Ihr das Rennen einfach abbrechen und habt es trotzdem gewonnen!*

***XGTEAM**, gefolgt von **ASH:** Hier leben die verschiedenen Programmierer ihre Träume aus und fahren rückwärts Motorrad*

In „FIFA 98“ geht es dank der vielen Steuerfinessen auf dem Grün fast so realistisch zu wie im echten Leben

Text: Andreas von Lepel · Foto: ASA

SATURN

Fight

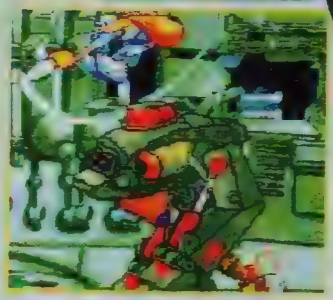
Three Dirty Dwarves

Levelauswahl: *Geht zuerst ins Optionsmenü. Dort drückt Ihr* L + R

Es erscheint ein Paßwort-Menü. Gebt jetzt den Cheat ***MOSHOLU*** *ein*

Im Optionsmenü seht Ihr jetzt ***CHEAT MODE****, und es gibt eine Levelauswahl*

Der abschließende 15. Level bringt Euch zu BARNEY'S MACHINES...



...die irgendwie auf Euch sauer sind!

Speed

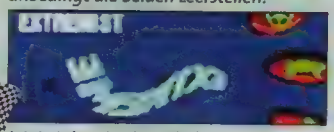
Hardcore 4x4

Schon länger nicht mehr Truck gefahren? Zeit, die CD mal wieder einzulegen, denn es gibt neue Cheats für alle Rennklassen, verändertes Fahrverhalten und einen Wüstenpanzer obendrein!

Wählt zuerst in den Optionen die ***TIME TRIALS*** *an (im Bild grün markiert)*

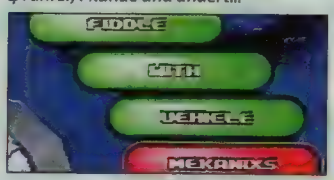
Um auf ***alle Rennklassen*** *Zugriff zu haben, stellt Ihr auf 1 Fahrer, 3 Runden und ändert dann noch den Namen...*

...auf ***„NOVICE--“****. Beachtet dabei unbedingt die beiden Leerstellen!*



Jetzt stehen Euch auch die Rennklassen „PROFI“ und „EXTREMIST“ zur Verfügung

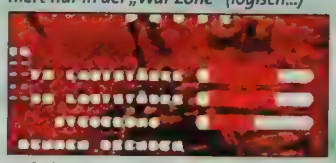
Truck-Tuning: *Wenn Ihr unter die Mechaniker gehen wollt, stellt Ihr auf 4 Fahrer, 1 Runde und ändert...*



...die vier Namen auf ***FIDDLE, WITH, VEHICLE, MEKANIXS****. Das ist Witz-Englisch und heißt in etwa „mit der Automechanik herumpfuschen“*

Im Rennen ruft Ihr jetzt durch L + Z *ein „Pfuschmenü“ auf. Mit* X *und* Z *wechselt Ihr die einzelnen Punkte, mit* L *und* R *verändert Ihr die Werte*

Wüstenpanzer: *Dieser Cheat funktioniert nur in der „War Zone“ (logisch...)*



Ruft dort das ***PAUSE****-Menü auf und tippt* Ⓐ Ⓑ → Ⓐ Ⓒ Ⓐ ↓ Ⓐ Ⓑ → Ⓐ *(das heißt ABRACADABRA, wenn Ihr statt Pfeilen die Richtungen R(ight) und D(own) nehmt)*

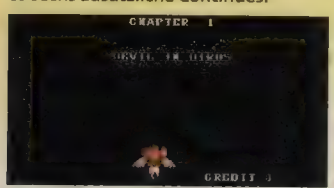
Und da ist er schon, der Wüstenpanzer: Von so einem schnellen Teil konnte „der Wüstenfuchs“ Rommel nur träumen...

MEGA DRIVE

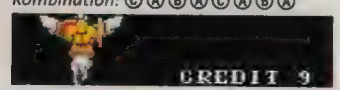
2D-Shoot

Phelios

Für diesen Shooter der Extraklasse gibt es sechs zusätzliche Continues:



Drückt in diesem Bild schnell folgende Kombination: Ⓒ Ⓐ Ⓑ Ⓐ Ⓒ Ⓐ Ⓑ Ⓐ



Die Anzahl der Credits erhöht sich auf 9

Derart ausgerüstet, kämpft Ihr Euch locker durch die einzelnen Levels...

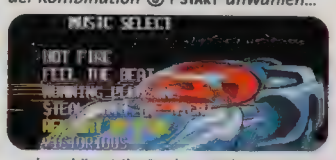
...bis zu den jeweiligen Endgegnern: Hier bekommt Ihr es mit der Medusa zu tun!

Speed

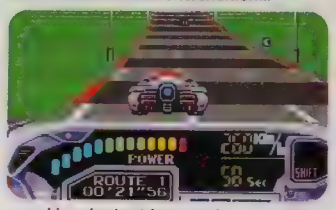
OutRun 2019

Damit es Euch in Eurem futuristischen Flitzer nicht zu langweilig wird, gibt es einen Cheat für die verschiedenen Musikstücke aus dem Bordcomputer:

Dazu müßt Ihr nur im ***STAGE SELECT****-Bildschirm die gewünschte Strecke mit der Kombination* Ⓒ + START *anwählen...*



...schon könnt Ihr Euch zwischen sechs Musikstücken entscheiden...



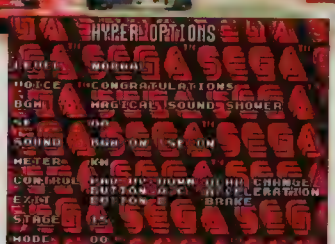
...und beschwingt losrasen!

Leider reichte keine der unzähligen Umsetzungen an das Fahrgefühl des „OutRun“-Automaten heran

OutRun

Der Weg zum Cheat-Menü: *Drückt als erstes im Titelbild auf* START

Als zweites müßt Ihr im nächsten Bild ***elfmal*** Ⓐ, ***dreimal*** Ⓑ *und* ***achtmal*** Ⓒ *tippen*



Wenn Ihr dann die Optionen anwählt, gelangt Ihr zu den ***HYPER OPTIONS****...*

...in denen sich neben anderen Goodies auch der Level (hier Nr. 5) einstellen läßt

Text: Andreas von Lepel

CIRCUIT BREAKERS

DIRTY DRIVING!

Cool, schnell, grell: Circuit Breakers. Die Regeln sind wie immer einfach: Es gibt keine! Aber aufgepaßt, jede der heißen Kisten hat andere verrückte Eigenschaften und erfordert völlig ausgeflippte Fahrer.

PlayStation

"PlayStation" sind Warenzeichen von Sony
Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

MINDSCAPE

©1998 Mindscape, Inc. Mindscape ist ein eingetragenes Warenzeichen von Mindscape, Inc.

MINDSCAPE International · Zeppelinstr. 321 · 45470 Mülheim a. d. Ruhr · Tel.: (02 08) 99 24 10 · Fax: (02 08) 9 92 41 29
www.mindscape.com

einfach

BRAVO SCREENFUN TASTISCH

3 Hefte zum Preis von 2

Günstig und praktisch: Drei SCREENFUN bekommen – zwei bezahlen! Wenn Du den Coupon ausfüllst und abschickst, bekommst Du drei Ausgaben der SCREENFUN zum Preis von zwei! Und die Hefte werden Dir ohne zusätzliche Gebühren direkt nach Hause geliefert.

Deine SCREENFUN-tastischen Abo-Vorteile

- Du sparst 4 Mark – bekommst also ein Heft ganz umsonst.
- Du zahlst keine Zustellgebühr.
- Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten.

Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg.

JA, ich möchte BRAVO SCREENFUN **3 Hefte lang zum Pobierpreis von DM 8,00 (statt DM 12,00) testen.**

Wenn ich BRAVO ScreenFun regelmäßig weiterlesen möchte, brauche ich nichts zu unternehmen. Ich erhalte BRAVO ScreenFun dann zum Bezugspreis von jährlich DM 48,00 inkl. Zustellgebühr.
Ich kann das Abonnement anschließend jederzeit wieder abbestellen. Eine kurze schriftliche Mitteilung an den Verlag genügt. Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht erhaltene Hefte, erhalte ich dann umgehend zurück.

Name

Vorname Geburtsdatum

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon

X 1. Unterschrift

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls Du noch keine 18 Jahre alt bist.)

M-OV 03/002 **02/01173**

Vertrauensgarantie:
Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg, widerrufen kann.
Dieses Angebot ist gültig bis zum 31.12.1998 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.

Ich bin damit einverstanden, daß mir der Verlag telefonisch weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen).

Datum

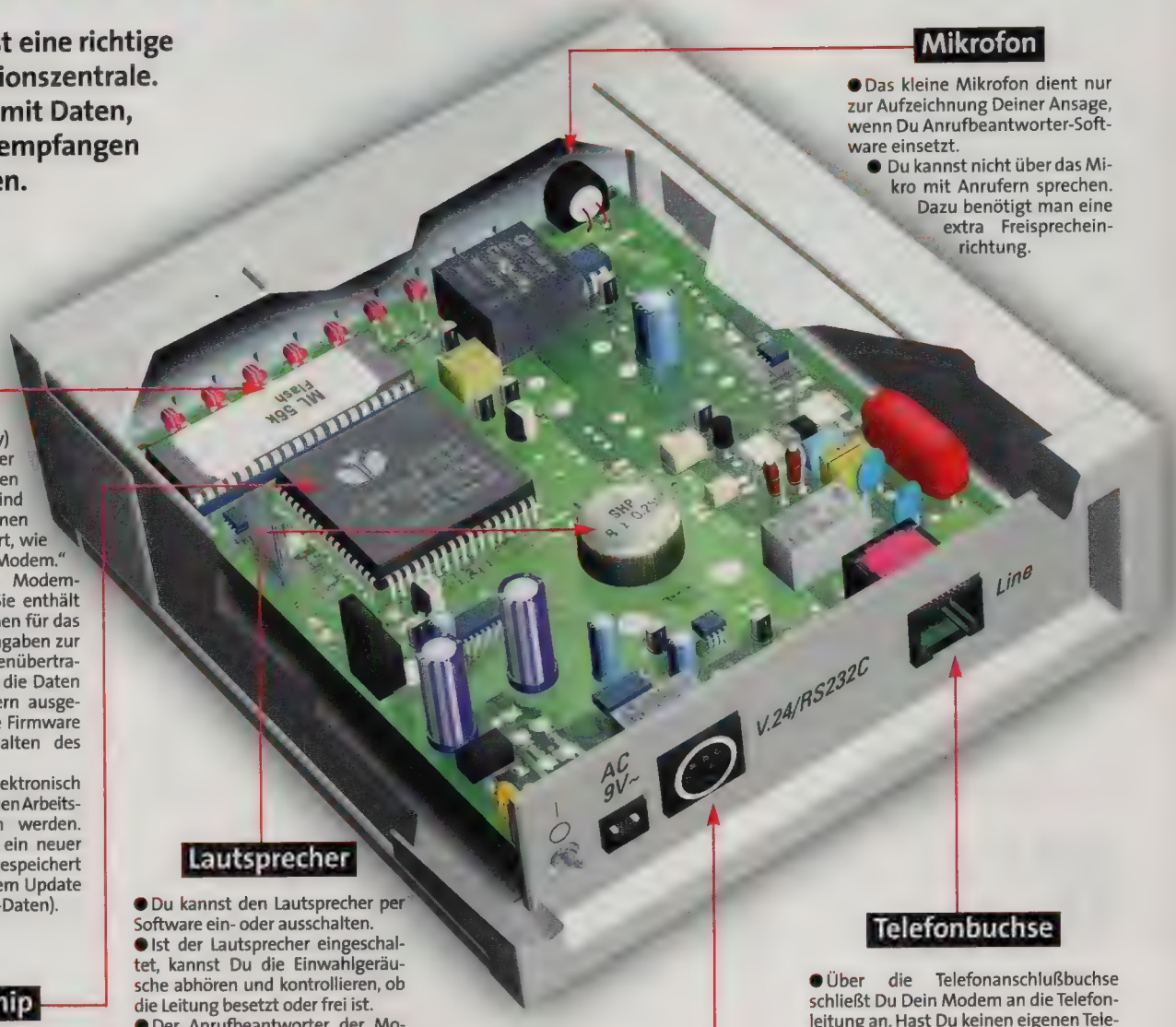
X 2. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Ich weiß, daß ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Leserservice, 20347 Hamburg widerrufen kann.
Die Bestellung habe ich abgeschickt am:

Abo-Hotline
Fax 040/3019-8182

SO FUNKTIONIERT EIN ANALOG-MODEM

Ein Modem ist eine richtige Kommunikationszentrale. Du kannst damit Daten, Faxe, Anrufe empfangen und versenden.



Mikrofon

- Das kleine Mikrofon dient nur zur Aufzeichnung Deiner Ansage, wenn Du Anrufbeantworter-Software einsetzt.
- Du kannst nicht über das Mikro mit Anrufern sprechen. Dazu benötigt man eine extra Freisprecheinrichtung.

Flash-ROM

- ROM (Read Only Memory) ist ein Speicherbaustein, der vom Anwender nur gelesen werden kann. Darin sind grundlegende Informationen für das Modem gespeichert, wie etwa: „Ich bin ein analoges Modem."
- Im Flash-ROM ist die Modem-„Firmware" gespeichert. Sie enthält alle wichtigen Informationen für das Modem. Dazu gehören: Angaben zur Geschwindigkeit, zur Datenübertragungsart, wie regelmäßig die Daten kontrolliert und bei Fehlern ausgebessert werden sollen. Die Firmware bleibt nach dem Abschalten des Geräts im Speicher.
- Firmware kann nur elektronisch gelöscht und mit einem neuen Arbeitsprogramm überschrieben werden. Das passiert etwa, wenn ein neuer Übertragungsstandard gespeichert wird, zum Beispiel bei einem Update (Auffrischung der Modem-Daten).

Modem-Chip

- Der Modem-Chip besteht aus einem Controller, dem Digital-Signal-Prozessor und der Datenpumpe.
- Der **Controller** überwacht und steuert die Zusammenarbeit aller Komponenten. Er ist das Hirn des Modems.
- Der Computer liefert über die serielle Schnittstelle digitale Befehle an das Modem. Der **Digital-Signal-Prozessor** wandelt diese Daten, zum Beispiel ein Fax, in analoge Signale um. Diese schickt das Modem dann als hörbare Töne über die Telefonleitung.
Umgekehrt gilt: Kommt ein E-Mail oder Fax an, werden die analogen Signale in digitale, für den Computer lesbare Daten umgewandelt.
- Die **Datenpumpe** sorgt dafür, daß die Datenpakete über die Telefonleitung geschickt werden. Lädt man eine Datei beispielsweise aus dem Internet herunter, schaufelt die Datenpumpe die einkommenden analoge Daten zum Digital-Signal-Prozessor. Hier werden sie in digitale Daten umgewandelt.

Lautsprecher

- Du kannst den Lautsprecher per Software ein- oder ausschalten.
- Ist der Lautsprecher eingeschaltet, kannst Du die Einwahlgeräusche abhören und kontrollieren, ob die Leitung besetzt oder frei ist.
- Der Anrufbeantworter der Modem-Software wird über den Lautsprecher abgehört.

INFO

Die Modem-Ausstattung

- Das Gehäuse sollte möglichst stabil sein, da es den Modem-Chip und die anderen sensiblen Bauteile vor Erschütterungen schützen soll. Besonders robust sind Alugehäuse.
- Das serielle Anschlußkabel sollte mindestens 80 cm lang sein. So kannst Du das Modem auf dem Tisch hinstellen, wo es für Dich am bequemsten ist.
- Achte beim Kauf darauf, daß die mitgelieferte Software komplett und auf die Geschwindigkeit des Modems gut abgestimmt ist. Prüfe vor der Installation, ob Du genügend Rechenpower und Speicherplatz hast. Manche Software-Pakete sind bis zu 100 MByte groß und verlangen mindestens 32 MByte RAM.

Serielle Anschlußbuchse

- Über diese Anschlußbuchse verbindet man das Modem mit dem Rechner. In den meisten Fällen ist es eine serielle Schnittstelle.
- Willst Du ein Fax versenden, eine E-Mail empfangen oder Daten aus dem Internet abrufen, werden diese Befehle vom PC über diesen Anschluß als digitaler Befehl an das Modem weitergegeben.
- Von hier gehen die Befehle weiter an den Modemchip.
- Kleine Leuchtanzeigen (LED) hinter der Frontblende zeigen an, ob das Modem sende- oder empfangsbereit ist. Welche genaue Bedeutung die einzelnen Lichter haben, kannst Du im Handbuch Deines Modems nachlesen.

Telefonbuchse

- Über die Telefonanschlußbuchse schließt Du Dein Modem an die Telefonleitung an. Hast Du keinen eigenen Telefonanschluß für das Modem, stellst Du die Verbindung über einen TAE-N-Stecker her. Das „N" steht für Nebengeräte. Der TAE-N-Stecker muß von der Telekom installiert werden. Hieran kannst Du neben dem Telefon ein Modem, Faxgerät oder Anrufbeantworter anschließen. Nur der Telefonstecker paßt in die Telefonbuchse. Alle anderen Geräte passen in die restlichen Buchsen.
- Die Telefonbuchse ist so geschaltet, daß das Telefon freigeschaltet wird, wenn das Modem aufgelegt ist.
- Hinter der Telefonbuchse befindet sich die Schaltung des sogenannten Line-Interface. Dieses Interface (Verbindung) paßt den Verbindungsaufbau an die Übertragungsform der Telefongesellschaft an.
- Hier werden auch die Gebührenimpulse gefiltert, die über die Telefonleitungen mitgesendet werden. Du kannst Dir bei manchen Programmen anzeigen lassen, wie hoch Deine Telefongebühren pro Anruf, E-Mail oder Fax sind.

Text: Ulrike Goreßen - Illustration: Horst Kolodziejzyk

Mit High-Speed durchs Internet

Es muß nicht immer ISDN sein. Analoge 56k-Modems versprechen ebenfalls rasante Übertragungsraten. Fünf 56k-Modems für unter 300 Mark zeigen ihre vielseitigen Einsatzmöglichkeiten.

Willst Du schneller im Internet surfen oder große Dateien abrufen, sparst Du mit einem flotten Modem viel Zeit und Geld. Noch ist ISDN der schnellste, aber auch teuerste Weg in den Cyberspace. Viel günstiger geht's mit einem 56k-Modem.

Was leistet ein 56k-Modem?

Die neuen Highspeed-Modems erreichen im Download (1) 56 Kilobit pro Sekunde. Sollen über das Modem Daten gesendet werden, ist bei 33,6 Kilobit pro Sekunde Schluß. Diese Abweichung zwischen höchster Sende- und Empfangsgeschwindigkeit ist ein typisches Kennzeichen der 56k-Technologie und wird als asymmetrische Übertragung (2) bezeichnet. Dabei ist es egal, ob das Modem mit dem Übertragungsprotokoll (3) nach der X2-Technologie (4) von U.S. Robotics oder der K56flex-Technologie (5) von Rockwell arbeitet.

Welche Technologie setzt sich durch?

Im Februar einigten sich die Modem-Hersteller auf den einheitlichen 56k-Standard V.90 (6). Er führt die Sonderwege k56flex oder X2 zusammen und macht Schluß mit den bisherigen Unvereinbarkeiten. Die Festsetzung des Standards wird im September '98 abgeschlossen sein.

Ab dann wird die Zahl der analogen Highspeed-Zugänge ins Internet, bei Mailbox-Betreibern (7) oder Online-Providern (8) sprunghaft wachsen. Allein AOL wird rund 220 Einwahlknoten (9) mit V.90 ausrüsten.

Wie stelle ich mein Modem auf V.90 um?

Ältere 56K-Geräte kannst Du per Firmware (10) auf V.90 umstellen, indem Du den Speicher im Flash-ROM (11) des Modems mit einem Update überschreibst. Das Update (12) holst Du Dir beim Händler, aus einer Mailbox oder von den Webseiten der Hersteller. Das Update lädst Du in den Modemspeicher. Das geht so einfach wie die Installation eines Treibers.

Abzuraten ist vom Upgrade eines V.34-Modems. Dazu muß die Platine ausgetauscht werden. Das ist teurer als der Kauf eines neuen Modems.

Wie hole ich die optimale Geschwindigkeit aus dem Modem?

Um die Power auszuschöpfen, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Die volle Geschwindigkeit funktioniert nur, wenn das Modem optimale Leitungsbedingungen vorfindet, sie also rauschfrei sind. Dazu sollte das Modem an einer digitalen Vermittlungsstelle (13) der Telekom angeschlossen sein. In vielen Großstädten ist das kein Problem, auf dem Land kann das noch etwas dauern.
- Schnelle Verbindungen lassen sich nur aufbauen, wenn Host (14) und Modem zusammenpassen. Bis alle Einwahlknoten auf V.90 umgestellt sind, mußt Du darauf achten, daß der angewählte Host mit dem Chipsatz Deines Modems zurechtkommt.

Wann soll ich ein 56k-Modem kaufen?

Kauf Dir ein 56er-Modem,

- wenn Du nicht auf ISDN umsteigst, aber häufig im Internet surfst
- wenn Du häufig Spiele, Treiber und andere Programme aus dem Internet oder Mailboxen herunterlädst. Im Vergleich zu einem 28.8-Gerät lassen sich mit dem 56er-Modem rund 35 Prozent Download-Zeit sparen
- wenn Du noch kein Modem hast oder noch mit einem langsamen Modem durchs Internet kriechst
- wenn Du Zugang zu einem Online-Dienst mit passender Verbindung hast und von dort häufig größere Datenmengen herunterlädst
- wenn Du Dir ohnehin ein neues Modem kaufen willst. Angesichts fallender Preise lohnt sich der Kauf eines 33.6er-Modems nicht mehr.

Der Kauf eines 56er-Modems lohnt sich eigentlich nicht,

- wenn Du noch ein relativ neues und zuverlässiges 33.6er-Gerät hast
- wenn Du nur selten größere Datenmengen herunterlädst
- wenn Du per Modem hauptsächlich mit Freunden kommunizierst
- wenn Du demnächst auf ISDN umsteigen kannst
- wenn Du keine Gegenstelle findest, die Dir einen schnellen Zugang bietet
- wenn Du noch nicht an einer digitalen Vermittlungsstelle hängst.

INFO

So schnell ist ein Modem:

Wie schnell ein Modem Daten herunterladen sollte, zeigt Dir diese Tabelle

Geschwindigkeit des Modems	Übertragungsdauer für 500 KByte Daten	Übertragungsdauer für 1 MByte Daten	Datendurchsatzrate (16) (cps) pro Sekunde
14.000 bit/s (15)	*5 Min. 10 sec*	*10 Min. 35 sec*	*1.650*
28.000 bit/s	*2 Min. 35 sec*	*5 Min. 18 sec*	*3.300*
33.600 bit/s	*2 Min. 14 sec*	*4 Min. 35 sec*	*3.800*
56.000 bit/s	*1 Min. 20 sec*	*2 Min. 43 sec*	*5.250*
ISDN (64 Kbit/s)	*1 Min. 12 sec*	*2 Min. 27 sec*	*7.100*

Text: Simon Demmelhuber, Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser (ro)

Das gibt's beim Kauf zu beachten

Geschwindigkeit ist nicht alles. Genauso wichtig sind etwa Materialqualität, Verarbeitung, Software, Handbuch und vor allem der technische Support, wenn einmal gar nichts mehr geht. Hier ein Überblick über die wichtigsten Ausstattungsmerkmale.

● **Materialqualität:** Das Gehäuse muß die empfindliche Platine (17) des Modems gegen Stöße, Schläge und Stürze schützen. Die beste Absicherung bietet ein stabiles Metallgehäuse.

Hat das Modem ein Plastikgehäuse, solltest Du prüfen, ob die Schale nicht schon auf Daumendruck nachgibt. Je härter und kompakter, desto besser!

● **Kabel:** Vor allem am mitgelieferten Kabelsatz läßt sich erkennen, ob der Hersteller spart oder wirklich Qualität liefert. Das Schnittstellenkabel sollte gut abgeschirmt sein. Je dicker der Plastiküberzug ausfällt, desto besser ist es gegen elektromagnetische Störungen geschützt. Die Stecker sollten gegossen und nicht verschraubt sein.

● Ganz wichtig für den Praxiseinsatz ist auch die **Kabellänge:** Steht Dein PC-Tower unter und das Modem auf dem Tisch, muß die Schnur ausreichend, also mindestens 80 cm lang sein.

● Gute Hersteller geben zum Schnittstellenkabel einen **Adapter**, mit dem Du wahlweise an einen 9poligen oder an einen 25poligen seriellen PC-Anschluß gehen kannst. Eine 25polige Alternative ist wichtig, wenn Du auf einen anderen Port ausweichen mußt, weil alle 9poligen belegt sind. Achte darauf, daß der Adapter nicht nur aufgesteckt, sondern aufgeschraubt wird. Das ist stabiler und verhindert Fehlkontakte durch Zug auf dem Kabel.

Gut bedienbare Software erleichtert den Einsatz eines Modems als moderne Kommunikationszentrale

● **Beschriftung:** Alle Ein- und Ausgänge am Modem sollten beschriftet sein (z.B. line in (18), line out, Mikro, Lautsprecher/Kopfhörer). Vor allem sollten die Anschlußwerte fürs Netzteil am Modem ablesbar sein, falls Du das Originalteil auswechseln mußt.

● **Software:** Du benötigst ein Terminalprogramm, das die Geschwindigkeit des Modems unterstützt, und natürlich die Treibersoftware. Fax-Telefonbücher und andere Programme erhöhen den Nutzwert des Modems.

● **Handbuch:** Handbücher und Online-Dokumentation sind wichtig, damit Du nachlesen kannst, wie Du Dein Modem installierst, die Software einstellst, bedienst und Fehler beseitigst. Die Dokumentation muß klar, deutschsprachig und übersichtlich gegliedert sein. Wichtig sind Hinweise auf Routineprobleme und ihre Beseitigung. Ein ausführlicher FAQ-Teil ist dabei hilfreich. FAQ steht für Frequently Asked Questions (häufig gestellte Fragen).

● **Hotlines und Support:** Das Zusammenspiel zwischen Modem, PC, Betriebssystem und Gegenstelle (Mailbox, Online-Provider) ist manchmal schwierig. Es tauchen dann Situationen auf, in denen es ohne Profi-Tips nicht weiter geht. Hotlines und Support (Unterstützung) helfen auch in ausweglosen Situationen. Achte darauf, daß Dein Hersteller solche Anlaufstellen eingerichtet hat. Sie sollten telefonisch, per Fax oder E-Mail erreichbar sein. Markenfirmen verlangen für die Hotline-Anfrage kein Geld. Wichtige Tips solltest Du außerdem aus Foren (z.B. CompuServe, AOL) oder von der Internet-Seite des Herstellers holen können. Eine gute und ständig aktualisierte Webseite ist wichtig, weil Du hier die aktuellsten **Treiber und Updates** herunterladen kannst.

Die Profilösung

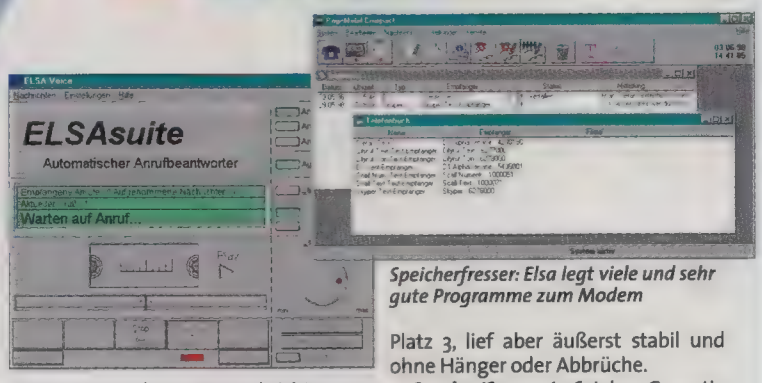
Elsa MicroLink 56k

Elsa setzt auf kompromißlose Qualität. Das ausgereifte Modem überzeugt in fast allen Testdisziplinen.

Ausstattung: Die Platine steckt in einem robusten Alu-Gehäuse. Das Schnittstellenkabel ist mit 140 cm Länge üppig ausgefallen und gut abgeschirmt, die Stecker sind gegossen. Zum Lieferumfang gehört ein 25poliger Adapter.

Verarbeitung: Das MikroLink besticht durch bestes Material und ausgezeichnete Verarbeitung.

Software: Das MikroLink bietet die umfangreichste Software. Der Anrufbeantworter mit Fernabfragemöglichkeit gab gespeicherte Nachrichten in sehr guter Qualität wieder. Telix für Windows lite und das Terminalprogramm ZOC sind ältere, aber gute Versionen. Echte Highlights sind Laplink für Windows (ermöglicht die Fernabfrage zwischen zwei PC per Modem) und PageMobil Compact. Damit kann man vom Rechner aus Nachrichten an Funkrufdienste wie beispielsweise Quix schicken. Alle Oberflächen und Funktionen sind übersichtlich aufgebaut und ohne Handbuch verständlich. Im Gegenzug belegt die Software satte 100 MB Festplattenspeicher und verlangt 8 MB RAM.



Speicherfresser: Elsa legt viele und sehr gute Programme zum Modem

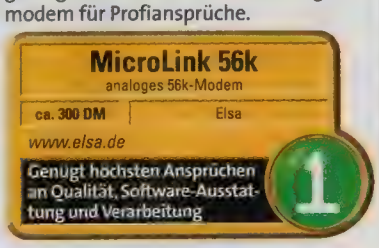
Installation: Die Software ließ sich einfach von der CD-ROM installieren.

Handbuch/Dokumentation: Der Installations-Guide erklärt Schritt für Schritt, wie Du vorgehen mußt. Leider fehlt ein gedrucktes Software-Manual, dafür findest Du eine ausführliche Dokumentation auf der CD.

Geschwindigkeit: Beim Geschwindigkeitstest kam das MicroLink nur auf Platz 3, lief aber äußerst stabil und ohne Hänger oder Abbrüche.

Service/Support: 6 Jahre Garantie und ein hervorragender Support runden den außergewöhnlich guten Gesamteindruck ab. Treiber und Updates kannst Du gratis von der Elsa-Webseite www.elsa.de ins Modem laden.

Fazit: Das MikroLink 56k ist rundum gelungen. Ein echtes Hochleistungsmodem für Profiansprüche.



Lexikon

Hier findet Ihr die wichtigsten Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit Modems auftauchen.

(1) Download
Das Herunterladen von Daten auf einen PC von einer Gegenstelle. Das Gegenteil ist der Upload.

(2) Asymmetrische Datenübertragung
56K-Modems empfangen bis zu 56.000 Bit pro Sekunde, versenden aber höchstens 33.000 Bit pro Sekunde. Diese Abweichung zwischen Sende- und Empfangsgeschwindigkeit wird als asymmetrische (ungleiche) Übertragung bezeichnet.

(3) Übertragungsprotokoll
Protokolle sind verbindliche Vereinbarungen aus Richtlinien und Verfahrensanleitungen. Sie garantieren die reibungslose Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Endgeräten. Damit die Gegenstellen (z.B Modem) Daten austauschen können, müssen sie das gleiche Protokoll verwenden. Datenformat, Empfangs- und Sendebereitschaft, Fehlererkennung und Fehlerkorrektur sowie Geschwindigkeit sind einige der zahlreichen Funktionen, die durch Protokolle geregelt werden. Norm und Standard sind weitere allgemeine Begriffe für solche Protokolle.

(4) X2:
Name der von US-Robotics entwickelten Technologie zur analogen Modemübertragung von 56.000 Kilobit pro Sekunde. Der Standard konkurriert mit K56flex und wird durch V.90 ersetzt.

(5) K56flex
K56flex ist der Name für eine von Rockwell entwickelte Technologie, mit der ein analoges Modem bis zu 56.000 Bit pro Sekunde im Download empfangen kann. Dieser Standard konkurriert mit X2 und wird durch V.90 ersetzt.

(6) V.90
Neueste Norm für analoge Highspeedmodems mit Übertragungsgeschwindigkeiten bis 56.000 Bit pro Sekunde.

(7) Mailbox
Auf deutsch Briefkasten. Das sind Rechner (Server), die man per Modem anwählen kann. Zum Angebot von Mailboxen gehören kostenlose Software und Spiele zum Herunterladen. Man kann Nachrichten hinterlegen, an Gesprächsrunden (Foren) teilnehmen oder nur plaudern (chatten). Um sich in eine Mailbox einzuwählen, braucht man ein Terminalprogramm.

(8) Online-Provider
(auch Online-Dienst): Anbieter wie AOL, CompuServe oder T-Online bieten ähnlich einer Mailbox gegen Zahlung einer Monatspauschalen neben Programmen zum Dateiversand einen Internetzugang und richten für den Teilnehmer eine E-Mail-Adresse ein.

Fortsetzung Seite 84

Lexikon

⑨ Einwahlknoten
Jede Telefonnummer, über die man per Modem eine Mailbox oder einen Online-Dienst anwählen kann. Diese Rufnummern unterstützen immer nur bestimmte Übertragungsprotokolle (z.B. ISDN oder V.90).

⑩ Firmware
Firmware ist das Arbeitsprogramm der Hardware. Firmware bleibt auch nach dem Abschalten eines Gerätes ständig im Flash-Memory-Baustein gespeichert.

⑪ Flash-Memory
Diese Bausteine sind programmierbar und behalten die Information auch nach dem Abschalten eines Gerätes. Flash-Memories können elektrisch gelöscht und mit neuer Information überschrieben werden.

⑫ Update
Updates bringen Software auf den neuesten Stand. Das Programm muß dabei nicht ausgewechselt, sondern nur in Teilen erweitert und emeuert werden

⑬ Digitale Vermittlungsstelle
Eine Vermittlungstelle stellt die Verbindung zwischen zwei Gegenstellen (Anrufer und Zielnummer) her. Die digitalen Vermittlungsstellen der Telekom bedienen sich dabei nicht mehr der analogen, sondern der modemeren, störungsfreien Digitaltechnik. Das Leitungssignal wird nach wie vor analog übertragen.

⑭ Host:
(engl. für Gastgeber). Bezeichnung für entfernte Rechner, auf denen man sich über ein Modem einwählt, um Dateien auf- oder herunterzuladen oder an einem Chatforum teilzunehmen.

⑮ Bit pro Sekunde (bps)
Maßeinheit, wieviele Bits pro Sekunde übertragen werden. Bit ist das Kürzel für Binärziffer. Es gibt zwei Binarziffern: (1 = Strom ein und 0 = Strom aus). 1024 Bits pro Sekunde sind ein KiloByte pro Sekunde.

⑯ cps
cps ist die Abkürzung für characters per second (Zeichen pro Sekunde). Die cps-Rate gibt die Geschwindigkeit an, mit der ein Modem Daten überträgt oder empfängt. Dabei werden Informationen, die beide Gegenstellen im Hintergrund untereinander austauschen (Start- und Stopp-Bits), nicht mitgezählt. Die cps-Rate ist der wichtige Geschwindigkeitswert einer Datenübertragung.

⑰ Platinen
Platinen sind mit elektronischen Schaltungen, Widerständen, Kondensatoren, Spulen und integrierten Schaltkreisen bestückte Leiterplatten. Das Motherboard des PC ist eine solche Platine.

⑱ Line-Buchse
Diese Schnittstelle am Modem wird per Kabel mit der Telefonleitung (line) verbunden.

Der Favorit

Vobis Bahn-Boostar 56k

SCREENFUN Testsieger

Alles im Griff: Vobis legt wie Elsa viele gute Programme bei, mit denen das Modem auch zum Fax, Anrufbeantworter und Telefonbuch wird

Discounter Vobis bietet mit seinem Bahn-Boostar 56k prima Elsa-Qualität zum günstigen Preis

Ausstattung: Äußerlich unterscheidet sich die Vobis-Version nur durch den bunteren Namensaufdruck. Zubehör, Verarbeitungsqualität und Systemanforderungen sind identisch mit dem Elsa-Modem.

Software: Im Unterschied zum MikroLink fehlt beim BahnBoostar nur Laplink für Windows. Somit haben beide Programmpakete nur zwei kleine Schwachstellen: Die Komplettinstallation belegt viel Speicherplatz, und der „ComPort-Manager" schluckt ausgiebig Rechenpower. Im Test war dadurch die Mausgeschwindigkeit herabgesetzt, in Winword funktionierte die Menüanzeige nicht mehr wie gewohnt. Der ComPort-Manager bringt Multitasking-Komfort, weil er alle Softwarefunktionen des Modems im Hintergrund offenhält. Trotzdem sollte er weggeschaltet werden, wenn man das Modem eine Zeitlang nicht braucht.

Installation: Die CD-ROM-gestützte Installation geht selbst Anfängern leicht von der Hand.

Handbuch/Dokumentation: Das Vobis-Manual ist übersichtlich und klar aufgebaut. Eine zweite Komplettversion ist auf der CD vorhanden, zu jeder Softwarefunktion gibt es eine ausführliche LIESMICH-Datei.

Geschwindigkeit: Das Bahn-Boostar war mit deutlichem Abstand das schnellste Gerät im Test und konnte sogar das baugleiche Elsa abhängen. Dahinter steckt vermutlich eine modifizierte Firmware, die das Modem beschleunigt, aber auch etwas „nervöser" macht. Jedenfalls protokollierte das Terminalprogramm einige Übertragungsfehler, die aber nicht zu Abbrüchen führten.

Service und Support: Mit 2 Jahren Garantie bietet Vobis die kürzeste Gewährleistungsdauer. www-Support und Service stimmen, einziger Wermutstropfen sind die Hotline-Kosten mit 2,40 Mark pro Minute.

Fazit: Das Bahn-Boostar ist rund 50 Mark günstiger als das Elsa-Original und damit eindeutiger Testsieger.

Bahn-Boostar 56k
analoges 56k-Modem

ca. 250 DM	Vobis

www.vobis.de

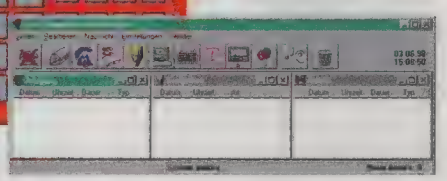
Wer Super-Qualität zum günstigen Preis sucht, kommt am Vobis-Modem nicht vorbei

1

Der Langsame

Pearl Agency Pearl K.56-V5614 VQE

Ohne Schnickschnack: Der Pearl Communication Manager beansprucht nur 5 MB Speicher, bietet aber alle wichtigen Funktionen wie Modem, Fax, Voice



Wer ein günstiges Modem mit ausreichend Leistung sucht, ist mit dem Pearl K.56 gut bedient.

Ausstattung: Das Schnittstellenkabel ist mit 60 cm zu kurz. An ihm hängen zwei Stecker für einen 9poligen und einen 25poligen Anschluß.

Verarbeitung: Das Plastikgehäuse macht keinen allzu stabilen Eindruck. Die Ein- und Ausgangsbuchsen am Modem sind nicht beschriftet.

Software: Der Pearl Communication Manager gibt sich nüchtern. Er verzichtet auf speicherfressende Grafiken. Das Programm benötigt nur 5 MB Festplattenspeicher und arbeitet auch auf einem 386er-PC mit 4 MB RAM.

Pluspunkt ist ein integriertes Telefon-und Adreßbuch für alle Funktionen (Modem, Fax, Voice). Fax- und Anrufbeantworter funktionieren tadellos und lassen sich intuitiv bedienen. Die Installation läuft reibungslos von der beigelegten CD-ROM.

Handbuch/Dokumentation: Das Benutzer-Handbuch ist eine bilderlose Textwüste. Seitenweise abgedruckte Befehlssätze und Konfigurationsregister sind für Hardwaretüftler interessant, helfen dem Einsteiger oder Normal-Anwender aber nicht weiter. Die Anleitungen zur Installation und Bedienung der Software ist zu mager.

Geschwindigkeit: Das Pearl-Modem bildet das Schlußlicht im Geschwindigkeitstest. Weil der interne Modempuffer zu klein geraten ist, legt das Gerät immer wieder kürzere Pausen ein, um empfangene Bytes erst einmal auf die Festplatte zu schaufeln, bevor es neue Daten aufnimmt.

Service und Support: Drei Jahre Garantie sind ein guter Mittelwert. Hotline-Auskünfte gibt es ohne Gebührenaufschlag, aber die Webseite ist eher ein elektronischer Warenkatalog als eine Info-Fundgrube.

Fazit: Ein Plus ist der Preis. Weil Pearl aber überall ein bißchen spart, ist das Pearl K.56 ganz sicher kein Spitzenmodell. Auf jeden Fall aber ein guter Tip für den schmaleren Geldbeutel.

Pearl K.56
analoges 56k-Modem

ca. 200 DM	Pearl Agency

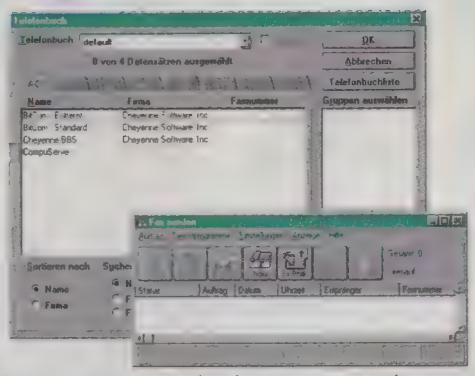
www.pearl.de

Nur Hardwaretüftler, die seltener im Internet surfen, freunden sich mit dem Pearl an

3

Der Preisbewußte

Askey V1456VQE



Alt, aber solide: die ältere 16-Bit-Version von „Bitware" ist sehr übersichtlich und läuft selbst auf einem 386er-PC tadellos

Baugleich mit dem Pearl-Modem und sogar noch günstiger ist das V1456VQE von Askey.

Ausstattung: Obwohl das Askey V1456VQE technisch mit dem Pearl-Modem übereinstimmt und vom selben vietnamesischen Hersteller stammt, hat es dennoch ein stabileres Plastikgehäuse mit beschrifteten Ein- und Ausgängen. Der Kabelsatz ist leider genau so kurz wie beim Pearl.

Verarbeitung: Die gute Verarbeitung gab keinen Grund zur Beanstandung.

Software: Das beigelegte Paket „Bitware" ist eine ältere 16-Bit-Software für Windows 3.1 aus dem Jahr 1994. Trotz altbackener Optik läuft das Programm grundsolide. Der übersichtliche Aufbau bringt auch Ungeübte schnell ans Ziel. Besonders pfiffig ist das Telefonbuch: Register wie im Karteikasten führen per Mausklick gleich zum richtigen Anfangsbuchstaben. Ein 386er-Prozessor, 4 MB RAM und 5 MB Plattenspeicher reichen für Software und Treiber aus.

Installation: Bei der Installation von drei Disketten gab es keine Probleme.

Handbuch/Dokumentation: Das Benutzerhandbuch ist mit dem Pearl-Manual identisch und daher ebenso schlecht. Ein echter Lichtblick ist das Software-Handbuch zur „Bitware für Windows" mit einer informativen und bebilderten Anleitung zu Installation und Bedienung des Programms. Ein Extraplus hat sich die Online-Hilfe verdient: Sie liefert per Druck auf die F1-Taste sofort Infos über aktive Befehle und Dialogfenster.

Geschwindigkeit: Beim Geschwindigkeitstest lag das V1456VQE nur knapp vor dem Pearl-Modem.

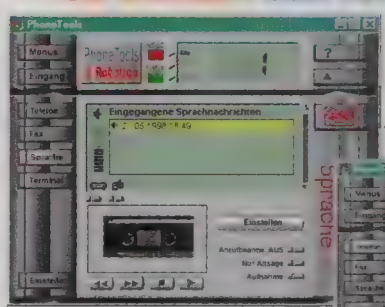
Service und Support: Die Garantiezeit ist mit einem Jahr knapp bemessen. Etwas dünn ist auch der Support: Die Hotline kostet satte 2 Mark 40 pro Minute. Downloads oder technische Zusatzinfos können jedoch von der Webseite vom Schiwi-Elektronik-Versand abgerufen werden.

Fazit: Hard- und Software sind solide Mittelklasse. Herausstechendes Merkmal ist der absolute Kampfpreis. Ein echtes Schnäppchen.

V1456VQE
analoges 56k-Modem
ca. 170 DM | Askey Communications
www.schiwi.de
Soviel Modem für sowenig Geld gibt es nur selten. Ein Muß für Pfennigfuchser!
2

Der Enttäuschende

US Robotics 56K Voice Faxmodem



Eindrucksvoll: Die Phonetools von US Robotics bestechen durch einfache Handhabung, fantasisches Design und wenig Speicherbedarf

Nicht immer bedeutet ein großer Name gute Hardware. Das Modem vom US Robotics beweist es.

Ausstattung: Das Modem enttäuscht durch das leichteste Plastikgehäuse. Die Ein- und Ausgänge sind unbeschriftet, das Schnittstellenkabel ist mit 50 cm extrem kurz und nur mit einem 9poligen Stecker ausgestattet. Da hilft auch der extra Kopfhörer nichts mehr.

Verarbeitung: Bei zwei Disketten waren die Metallbügel verbogen. Die gesamte Verarbeitung ist ausreichend.

Software: Robotics legt ohne Zweifel die grafisch eindrucksvollste Software vor. Trotzdem brauchen die „PhoneTools" mit circa 6 MB wenig Speicherplatz und laufen auch auf älteren PC. Trotz vieler Optionen ist das Programm sauber aufgebaut und einfach bedienbar. Highlights sind die komfortable Adreßverwaltung und der Fax-Deckblatteditor. Eher blamabel wirkt das Terminalprogramm. Es ist so alt, daß es die maximale Geschwindigkeit des Modems nicht unterstützt.

Installation: Trotz defekter Bügel ließ sich die Software einfach von drei Disketten installieren.

Handbuch/Dokumentation: Das Handbuch bringt ausreichende Infos zur Installation. Die weitschweifigen Ausführungen zur grundsätzlichen Funktion von 56k sind nur Ballast. Erfreulich gut ist das Software-Paket „PhoneTools" dokumentiert.

Geschwindigkeit: Das US Robotics war das einzige X2-Modem im Test und belegte den zweiten Platz knapp hinter dem BahnBoostar von Vobis.

Service und Support: Die Kundenunterstützung bei 3Com/US Robotics ist ausgezeichnet. Die Internetseite ist prall gefüllt mit Infos, Treibern und Updates, die kostenlose deutsche Hotline ist per Mail, Fax und Telefon erreichbar.

Fazit: Vor allem Gehäuse, Zubehör und Verarbeitung trüben das Ergebnis. Wegen dieser Patzer, die für US Robotics eigentlich untypisch sind, ist das Modem leider nur Mittelklasse.

56K Voice Faxmodem
analoges 56k-Modem
ca. 275 DM | US Robotics
www.3com.de
Das rasante Modem wird durch liebloses Zubehör im Rennen um den Käufer ausgebremst
3

INFO

So haben wir getestet

- Zuerst haben wir Lieferumfang, Ausstattung und Hardware genau unter die Lupe genommen:
  - Sind alle benötigten **Kabel** (Telefonkabel, Schnittstellenkabel) sowie das Netzteil vorhanden?
  - Welches **Zubehör** liegt bei (etwa Kopfhörer, Mikrofon, Fernbedienung)?
  - Wie gut ist das **Gehäusematerial** und die Verarbeitung?
  - Wie lang sind die Kabel?
  - Liegen **Adapter** für 9- und 25polige Anschlüsse bei?

- In Sachen Handbuch und Dokumentation haben wir auf Ausführlichkeit (Installation, Bedienung) sowie den Aufbau (Übersichtlichkeit) und **Verständlichkeit** (Bebilderung) geachtet.
Wichtig waren uns **Schritt-für-Schritt-Anleitungen**, die auch dem Einsteiger erklären, wie er vorgehen muß.
Abzüge gab es für überflüssige, ungenaue oder verwirrende Angaben und offensichtliche Übersetzungsschwächen.
Ausführliche und kontextbezogene **Online-Hilfen** brachten Pluspunkte.

- Bei dermitgelieferten Software haben wir auf **Aktualität, Umfang**, einfache **Bedienbarkeit** und vor allem **problemlose Installation** geachtet.
Gute Software sollte sich auch ohne Blick ins Handbuch von selbst erklären und einfach zu bedienen sein.
Pluspunkte gab es für die Möglichkeit, bei der Installation aus dem Angebot auszuwählen. Wer etwa keine Anrufbeantworter-Funktion haben will, kann so Speicherplatz sparen.
Positiv bewertet haben wir außerdem, wenn das installierte Paket **wenig Speicherplatz** und **wenig Rechenpower** schluckte.
Weniger wichtig erschienen uns Zugänge für Online-Dienste. Diese Software ist überall kostenlos und meist auch aktueller zu haben.

- Schließlich haben wir unterschiedlich viele Punkte für Hotline und Support-Angebote verteilt.
Wir haben darauf geachtet, daß der Hersteller **Downloadmöglichkeiten** aus dem Internet oder einer Mailbox anbietet und für den Anruf bei der Hotline keinen Aufschlag auf die normale Telefongebühr verlangt.
Die Hotline mußte beim Testanruf ohne lange Warteschleifen und Verzögerungstaktik **kompetente Antworten** geben.

Kernstück der technischen Prüfung ist der Geschwindigkeitstest.

- Dazu haben wir uns mit den K56flex-Geräten bei der Diamond-Mailbox (08151-266-356) eingewählt und mit jedem Modem zu verschiedenen Tageszeiten jeweils **zehnmal** die gleiche **gepackte Zip-Datei**, zehnmal die gleiche **gepackte Exe-Datei** und zehnmal die gleiche **ungepackte Text-Datei** heruntergeladen.
Die Übertragung wurde jedesmal nach einem MegaByte gestoppt.
Für jeden Download ließ sich die Datendurchsatzrate errechnen, indem wir die übertragenen Bytes durch die Übertragungszeit teilten.
Daraus ergaben sich die **effektive Übertragungsleistung** in Zeichen pro Sekunde (cps). Schließlich haben wir aus den Einzelwerten einen repräsentativen Mittelwert errechnet.

insgesamt müssen die ermittelten Geschwindigkeitswerte als Durchschnittsleistung bewertet werden. Die aufgezeigten Unterschiede können durch die Gegenstelle, die Leitung, die Firmware, den Treiber oder das Terminalprogramm bedingt sein.

Die getesten 56k-Modems im Überblick

So sind die Testmodems ausgestattet ✓ = vorhanden ✗ = nicht vorhanden	**Elsa MicroLink 56k**	**Vobis Bahn-Boostar 56k** (baugleich mit Elsa MicroLink 56)	**Pearl K.56-V5614 VQE** (baugleich mit Askey V1456VQE)	**Askey V1456VQE**	**US Robotics 56K Voice Faxmodem**
· Technische Daten					
· k56flex	✓	✓ Testsieger	✓	✓	✗
· X2	✗	✗	✗	✗	✓
· V.90	✗	✗ (Updatedisk)	✗	✗	✓
· Fax	✓	✓	✓	✓	✓
· Flash-ROM	✓	✓	✓	✓	✓
· Stand-Alone-Fax/Voice-Betrieb	✗	✗	✗	✗	✗
· Integrierter Lautsprecher	✓	✓	✓	✓	✗
· Externer Mikroanschluß	✗	✗	✓	✓	✓
· externer Lautsprecheranschluß	✗	✗	✓	✓	✗ ✓
· 9/25poliges Kabel	✓/✓	✓/✓	✓/✓	✓/✓	✓/✗
Extras	keine	keine	keine	keine	Kopfhörer, Lautstärkeregler am Modem, integriertes Mikro
Software-Umfang					
· Anrufbeantworter	✓	✓	✓	✓	✓
· Freisprechfunktion	✗	✗	✓	✓	✓
· Faxmanager	✓	✓	✓	✓	✓
· Terminalprogramm	✓	✓	✓	✓	✓
· Telefonbuch	✓	✓	✓	✓	✓
· AOL	✓	✓	✓	✗	✓
· T-Online	✓	✓	✓	✗	✓
· CompuServe	✓	✓	✓	✗	✓
· Metronet	✓	✓	✗	✗	✗
Geschwindigkeit					
Mittelwert Download Zip-File, 1 MB	4890 cps	5205 cps	4762 cps	4869 cps	4785 cps
Mittelwert Download Exe-File, 1 MB	4717 cps	4878 cps	3741 cps	3704 cps	4950 cps)
Mittelwert gepackte Dateien	4503 cps	5041	4251	4287	4867
Download Text-File, 1 MB	7042 cps	6944 cps	6329 cps	7042 cps	5700 cps
Connect mit	K56flex	k56flex	K56flex	K56flex	V90/x2
Service					
Hotlines und Support	*www.elsa.de* *Elsa-FaxBox: 0241-606-9830* Elsa Forum in CompuServe: *Go Elsa;* *Elsa Local Web: 0241-938800* *Elsa Hotline: 0241-606-6143*	*www.vobis.de* Vobis-Forum in CompuServe: *Go Vobis, Go Highscreen* T-Online: **VOBIS#* *Vobis-Mailbox: 02405-94047 (V.34)* Vobis Hotline: *0190-787776* (2.40 DM/Min!!!)	*www.pearl.de* Pearl-Forum in CompuServe: *Go Pearl* Hotlines: *service@pearl.de* und telefonisch unter *07631 -360 300*	*www.schwind.de* Askey-Hotline: *0190-797799* (2.40 DM/Min!)	*www.3com.de* 3Com-Forum in CompuServe: *Go Threecom*, Internet: *Germany_modemsupport@3com.com* Fax-Hotline: *089-9577230*, Voice-Hotline: *089-99221250* oder *0180/5671548*
Garantie	6 Jahre	2 Jahre	3 Jahre	1 Jahr	30 Jahre
Bewertung					
Leistung Hotline/Support	Sehr gut	Gut	Ausreichend	Befriedigend	Sehr gut
Gesamteindruck	problemlos, keine Hänger, keine Fehler, stabilstes Modem im Test	schnellstes Modem im Test	einige Hänger	einige Hänger	zweitschnellstes Modem im Test
Preis ca.	300 Mark	250 Mark	200 Mark	170 Mark	275 Mark
Note	1	1	3	2	3

Komplett Deutsch mit Originalkommentaren von Jochen Mass

JETZT IM HANDEL FÜR DM 49,95*

*empf. VK

Die Referenz...Formel 1 ist der Hit. 91% *Videogames 9/96*
Birgt schier unbegrenztes Dauerspaßpotential. 90% *Next Level 9/96*
Ist definitiv das beste Rennspiel in der 32bit-Box. 90% *Maniac 9/96*

PlayStation

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

HOL DIR DAS ORIGINAL!!!

PSYGNOSIS

- and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM & and © 1996-8 Psygnosis Ltd.

Es gibt nur einen Highlander – dieses Motto soll auch für die universelle Schnittstelle USB gelten

USB

Es soll nur einen geben!

Die PC-Industrie plant die Schnittstellen-Revolution: Schluß mit verschiedenen Steckern für Maus, Joystick, Drucker oder Modem – ein intelligenter Anschluß für alle Geräte ist das Ziel.

Die Vorteile von USB auf einen Blick

- Einheitliche Schnittstelle für alle Zusatzgeräte
- An eine USB-Schnittstelle können bis zu 127 Geräte nacheinander angeschlossen werden
- Echtes Plug & Play (Händische Einstellungen der Interrupts und Jumper sind nicht mehr nötig)
- Das Betriebssystem unterrichtet den Anwender immer, welches Gerät in Betrieb ist und sucht automatisch den richtigen Treiber
- Die Datenübertragungsrate erhöht sich (bis zu 1,5 MByte pro Sekunde), die Reaktionszeiten der angeschlossenen Geräte werden schneller
- Alle Geräte können im laufenden Betrieb einfach an- oder abgesteckt werden, der PC erkennt sie automatisch
- Geräte wie Mäuse, Tastaturen, Scanner oder Modems benötigen kein eigenes Netzteil mehr, sie werden über das USB-Kabel mit Strom versorgt
- Die universelle Schnittstelle erkennt automatisch, ob das angeschlossene Gerät weniger Strom (zum Beispiel Maus) oder mehr Strom benötigt (Modem oder Drucker)

Die aktuellen Joysticks von Thrustmaster, CH Products und Microsoft gibt's wahlweise mit USB-Anschluß

Die schnelle USB-Schnittstelle beschleunigt auch die Daten-übertragung digitaler Kameras

Das bis zu fünf Meter lange USB-Kabel hat ein rechteckiges Ende für den Anschluß an PC oder Verteiler. Das fast quadratische Ende kommt in das Zusatzgerät

Windows 98 kam Ende Juni weltweit auf den Markt. Nun soll auch eine neue Schnittstelle, die von Windows 98 unterstützt wird, für alle PC-Zusatzgeräte ihren Durchbruch erleben. Diese Schnittstelle heißt USB (Universeller serieller Bus). Ganz nach dem Highlander-Motto „Es soll nur einen geben" planen seit mehr als zwei Jahren viele Unternehmen aus der Hardware- und Software-Industrie, mit dem neuen, vereinfachten Bus-System den PC zu revolutionieren. Statt verschiedener Schnittstellen (seriell, parallel, Gameport, Mausanschluß) soll es nur eine einheitliche und einfach zu nutzende Schnittstelle für alle geben.

Die Idee

Ein PC verfügt normalerweise über ein bis zwei serielle und parallele Schnittstellen, einen Gameport sowie einen Anschluß für die Maus und einen für die Tastatur. Wer noch weitere Geräte wie Scanner, Aktivboxen, einen zweiten Joystick oder eine TV-Karte anschließen will, der findet dann eben schnell keine Buchse mehr. In so einem Fall kann man ein weiteres Gerät nur anschließen, wenn zuvor ein anderes abgestöpselt wurde.

Eine Alternative wäre, zusätzliche Steckkarten für den benötigten Anschluß in den PC einzubauen. Das kostet aber Geld und Zeit, und der PC muß auch genügend Platz für weitere Steckkarten bieten.

Hier setzt die Idee vom universellen seriellen Bus an. Statt vieler verschiedener Kabelanschlüsse gibt es nur einen genormten Anschluß für die unterschiedlichsten Geräte:

- Ein USB-Controller auf dem Motherboard steuert gemeinsam mit Windows 98 alle angeschlossenen Geräte automatisch.
- Die Geräte müssen einfach nur angesteckt werden, sie werden automatisch erkannt und die notwendigen Treiber sofort aktiviert.
- Nur ein Kabel pro USB-Stecker führt zum Rechner.
- Außerhalb des PC können Verteiler (Hubs) angebracht werden, an die pro USB-Stecker bis zu 127 Geräte gleichzeitig Anschluß finden.
- Geräte mit geringem (Maus, Tastatur) oder mittlerem Stromverbrauch (Modem, kleiner Drucker) werden über das USB-Kabel mit Strom versorgt, brauchen also kein eigenes Netzteil.

Die Technik

- Das USB-Kabel enthält zwei Adernpaare (vier Leitungen). Über die beiden äußeren Leitungen werden die angeschlossenen Geräte mit Strom versorgt. Die beiden inneren Leitungen übertragen die Daten vom USB-Controller auf dem Motherboard zur Peripherie und umgekehrt.
- Auch die Geschwindigkeit der Datenübertragung wurde verbessert. So unterstützt USB eine Datenübertragungsrate von 12 MB/sec.

Deshalb können nun datenintensive Geräte wie digitale Kameras für Videokonferenzsysteme oder Telefone direkt angeschlossen werden. Sie benötigen mit USB keine Extra-Karten wie Frame-Grabber. Diese sorgten bei den bisherigen Schnittstellen für die notwendige Beschleunigung der Daten. Der serielle Anschluß schafft nämlich nur eine Datenübertragungsrate von 115 Kilobit, der parallele immerhin 2 MB in der Sekunde.

Zusätzlich unterstützt USB einen „Low-Speed-Modus" mit 1,5 MBits/s. Diese Datenrate eignet sich für Geräte wie Tastatur und Maus.

- Alle Daten werden in kleine Pakete (Frames) aufgeteilt. Sie sausen mit einer Geschwindigkeit von 1000 Frames pro Sekunde zwischen Controller und den angeschlossenen Geräten hin und her.

In jedem dieser Pakete steckt auch die Information, welche Geräte gerade angeschlossen sind. Steckt man nun während des Betriebs ein weiteres Gerät an, gibt der USB-Controller diese Information sofort an Windows 98 weiter. Das Betriebssystem stellt unmittelbar die notwendigen Treiber bereit.

Die Anforderung

- Das Motherboard muß über einen USB-Controller verfügen. Seit 1997 unterstützen die Motherboards aller Hersteller USB.
- Der Rechner muß mindestens einen USB-Anschluß bieten.
- Das Betriebssystem muß USB unterstützen (Windows 98 bietet die Unterstützung, Windows 95 teilweise).
- Das Zusatzgerät (Peripherie) muß über einen USB-Anschluß verfügen. Einige Geräte mit USB-Anschluß kosten momentan noch 10 bis 15 Prozent mehr als vergleichbare ohne USB.
- Geräte ohne USB-Anschluß können mit einem entsprechenden Adapter angeschlossen werden. Beim Kauf unbedingt darauf achten, daß der Adapter auf den alten Stecker paßt.

USB-Geräte

Gerätetypen & Hersteller

Computer

Tastatur

Scanner

Monitor

Kamera

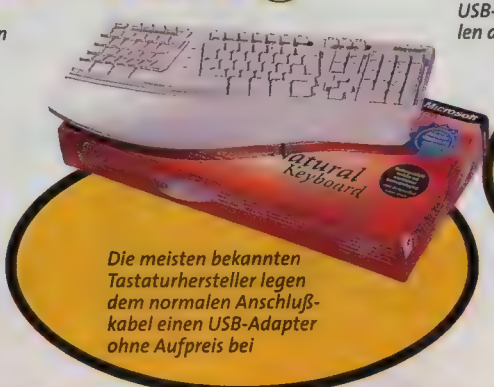
Joystick

DFÜ

Lautsprecher

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Michael Kayser (5), VOX (2)

Einstecken – fertig



USB erhöht auch den Datendurchsatz zwischen PC und Flachbettscannern

Die meisten bekannten Tastaturhersteller legen dem normalen Anschlußkabel einen USB-Adapter ohne Aufpreis bei

Aktuelle Rechner sind meist mit einer oder zwei USB-Schnittstellen ausgestattet

Die Gameboy Camera

Aus dem Land des Lächelns

Du kannst das Kameraauge in Pfeilrichtung um 180° drehen und so Dein Gegenüber fotografieren. Der Gameboy-Bildschirm dient als Sucher

Mit einer Auflösung von 160 x 144 Pixeln erinnert die Grafik an den C64

Ein Klick, und Dein Gesicht erscheint auf dem Gameboy-Bildschirm. Du kannst es verändern und sogar ausdrucken. Wie das gehen soll? Die Gameboy Camera macht's möglich.

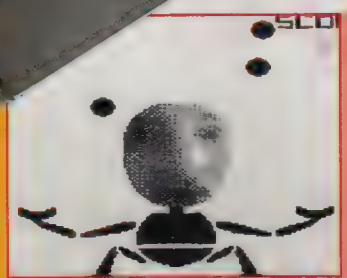
Nach fast zehn Jahren ist der Gameboy immer noch für Überraschungen gut. Jüngstes Zusatzgerät ist eine Digitalkamera, die über unzählige Optionen verfügt.

Das Fotoschießen ist noch die simpelste Anwendung des Gerätes. Kamera rein, Gameboy an, Knopf drücken und fertig. Wenn Du ein Bild aufgenommen hast, (Auflösung: 160 x 144 Pixel) kannst Du es auf verschiedene Weisen bearbeiten: In der Paint-Option kannst Du ein bißchen herumkritzeln, um Deinem Konterfei beispielsweise einen Bart zu verpassen.

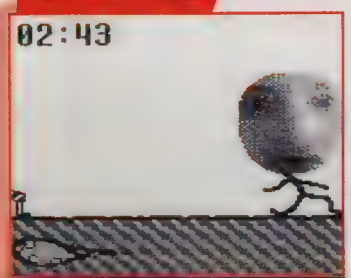
Bei weitem lustiger ist die Stamp-Option. Hier findest Du verschiedene Stempel zur Auswahl: kleine Augen, große Augen, dicke Nasen, dünne Nasen, verschiedene Bärte, Vampirzähne oder Micky Maus-Ohren, um nur einige zu nennen. Hinzu kommen noch vier verschiedene Schriftarten, inklusive zweier japanischer und Stempelbilder von Mario, Luigi oder Pokémon Pikachu, die Du auf jede beliebige Position des Bildes legen kannst. Hast Du das Werk vollendet, fehlt nur noch ein gebührender Rahmen, den Du unter 18 verschiedenen Optionen auswählst.

Das ist aber bei weitem noch nicht alles: Mit neun verschiedenen Linseneffekten kannst Du die Bilder in der Mitte spiegeln oder nur bestimmte Teile fotografieren. Es ist sogar möglich, vier Bilder auf einem Screen aufzunehmen und so eine lustige Anima-

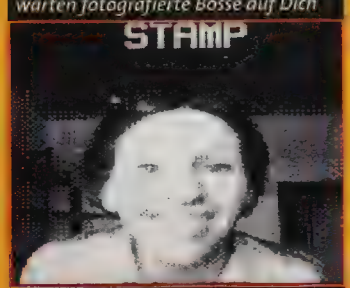
In dem Ballerspiel „Space Fever II" warten fotografierte Bosse auf Dich



Der Kopf schneidet beim Jonglieren Grimassen, wenn er sich bewegt



Hürdenlauf: Die Hürde ist noch in weiter Ferne und der Maulwurf flink



Wenn ein Foto gemacht wurde, geht's erst los: Bildredakteurin Karin vor.

...und nach der Behandlung im Stempelmenü der Gameboy Camera

Im Tricklinsen-Menü kannst Du Bilder verzerren oder, wie hier, vierteilen

Kamera und Drucker gehören zu Nintendos coolsten Ideen. Das Papier ist selbstklebend

tion zu erstellen. Die Bilder werden in die vier Minispiele im Modul übertragen. Das Ergebnis: Ein Strichmännchen läuft nun mit Deinem Konterfei durch die Gegend und muß über Hürden springen oder mit drei Bällen jonglieren. Außerdem findest Du Dich als Endgegner in einem Ballerspiel à la „Galaga" wieder.

Das vierte Spiel ist etwas komplexer: Als DJ kannst Du mit einem Mischpult eigene Melodien zusammenmixen. Von der Geschwindigkeit bis hin zu einzelnen Soundeffekten dürfen alle möglichen Einstellungen vorgenommen werden. Die Bildqualität ist natürlich weit lausiger als bei normalen Digitalkameras, und die Ausdrucke sind nicht größer als eine Briefmarke.

Mit Kamera und Drucker bist Du auch schon bei 220 Mark. Die Kamera schlägt mit 100 Mark zu Buche, und wenn Du die Bilder auch noch ausdrucken möchtest, benötigst Du einen separat erhältlichen Drucker für 120 Mark. Durch das wärmeempfindliche Papier benötigt der kleine Thermodrucker keine Tinte. **Was er jedoch dringend benötigt, sind sechs AA-Batterien, da der Drucker schändlicherweise keinen Netzanschluß hat.**

Die Kamera ist, wie alle anderen Spiele auch, mit dem Super Gameboy kompatibel. Via Linkkabel kannst Du zwei Gameboys miteinander vernetzen und mit Deinen Freunden Bilder austauschen. Ein Mordsspaß!

Text & Interview: Christian Henning · Fotos: Michael Kayser (3)

INFO

Willkommen im (Print)-Club

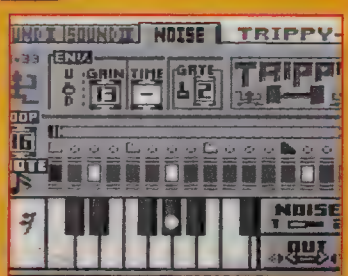
Idee und Technik basieren auf den in Japan weit verbreiteten Print-Club-Automaten. Für fünf Mark liefern diese beliebten Aufsteller zwischen acht und 16 Aufkleber eines Bildes in Farbe. Konami bringt diese Automaten nun nach Deutschland. Wenn Du die Augen offen hältst, findest Du sie in Einkaufszentren und Freizeitparks. Ein lustiges Vergnügen.

Ein Teil des SCREENFUN-Teams hat sichtlich Spaß an Konamis Print-Club-Automaten

Interview mit Erfinder Hirokazu Tanaka

- Wie lange hat die Entwicklung der Kamera gedauert?
- Wir haben ungefähr zehn Monate gebraucht, bis der Prototyp fertig war.
- Was haben Sie vorher gemacht?
- Die Musik von „Tetris" und „Super Mario Land" zum Beispiel kommt von mir. Deshalb war es mir auch wichtig, eine DJ-Funktion in die Kamera zu programmieren.
- Wie geht es weiter?
- Genaues darf ich Ihnen noch nicht verraten, aber da der Gameboy Color bald erscheint, ist eine farbige Kamera bereits in Arbeit.

Pump up the volume: Als DJ kannst Du Deine eigenen Melodien mixen



Trotz Düdelsound kannst Du in drei solcher Bildschirme den Ton angeben

Zubehörgags & Konsolen-Tuning

Willst Du auf dem Nintendo 64 jedes Importspiel zocken oder Deinen ganzen Körper mit einem Rumble Pak für die Playstation durchrütteln? SCREENFUN verrät die neusten Zubehör-Trends.

Den Rumble-Motor mit Blitzlicht (r.) befestigst Du per Klettverschluß an Armen oder Beinen. Das Batteriegehäuse (l.) wird zwischen Joypad und Konsole gestöpselt

Importspiele auf dem Nintendo 64 mußte man bisher mit Vorsicht genießen, denn die in Deutschland erhältlichen Importadapter funktionieren nur bei bestimmten Spielen. Viele Spieler legen sich deshalb gleich mehrere Adapter zu. Aber Vorsicht: Manche sind für kommende Importspiele nicht gerüstet. Das liegt am Sicherheitschip in jedem N64-Modul: Der enthält Länder- und Sicherheitscodes, die vor dem Spielstart von der Konsole kontrolliert werden.

Der Ländercode sorgt dafür, daß nur PAL- (also für Europa ausgelegte) Spiele auf Deiner Konsole laufen. Herkömmliche Adapter überbrücken mit einem PAL-Modul den Sicherheitschip des Spiels und überlisten so die Konsole.

Der Sicherheitscode variiert jedoch bei bestimmten Spielen, zum Beispiel bei „LylatWars". Darum ist die Überbrückung mit einem anderen Modul nicht möglich. Nur neue Adapter erkennen „LylatWars" und ändern den Code entsprechend um. Auf die Codes aktueller Spiele wie „Diddy Kong Racing" ist jedoch bislang kein Adapter eingerichtet. Und da Nintendo auch bei kommenden Spielen den Code beliebig ändern kann, sind alte Adapter alles andere als zukunftssicher.

Code-Knacker fürs N64

Seit kurzem ist jetzt allerdings der **N64-Passport** erhältlich, der diesem Problem ein Ende setzt. Es gibt ihn für 110 Mark beim Direktversender GT Elektronik (Tel. 07621/44609). Im eingebauten Speicher des N64-Passport sind die Sicherheitscodes für alle bestehenden Spiele gesichert. Erkennt der Adapter einen neuartigen Code nicht, taucht wie bei dem Mogelmodul Game Buster (siehe SCREENFUN 5/98) vor dem Spielbeginn eine Eingabemaske auf. Hier kannst Du neue Codes eingeben und den Adapter so auf jedes aktuelle Spiel abstimmen. Die Codes erhältst Du auch bei GT Elektronik als Serviceleistung.

N64-Passport: Nach dem Einschalten der Konsole erscheint der Passport-Bildschirm. In ihm kannst Du Codes auswählen und neue eingeben (l.). Die Problemspiele „1080° Snowboarding", „Yoshi's Story" und „Diddy Kong Racing" stehen hier von vornherein mit auf der Liste (r.)

Bietet Zugang zu Importspielen: Der N64-Passport läßt sich leicht mit aktuellen Codes füttern

Rütteln mit Blitz

Für eingefleischte Playstation-Spieler ist ein brandneues und witziges Zubehör erhältlich: das Rumble Pak mit eingebautem Blitzlicht für 50 Mark. Es wird ebenfalls bei GT Elektronik angeboten. Das Gerät (ohne Regler) ist nicht in ein Joypad integriert, sondern besteht aus zwei externen Teilen, die über ein Kabel miteinander verbunden sind:

Den Rumble-Motor mit Blitzlicht bringst Du via Klettverschlußband an den Armen oder Beinen an. So wird das Gerüttel direkt an Deinem Körper spürbar und durch den Blitz gleichzeitig sichtbar. Das Kabel führt zum Batteriegehäuse für zwei Mignonzellen. Dieses stöpselst Du zwischen Joypad und Padschacht der Konsole.

Der Gag daran: Erwirbst Du mehrere Rumble Paks, kannst Du sie hintereinanderschließen und Dich beim Spielen von Kopf bis Fuß durchschütteln lassen. Dabei mußt Du aber in der Nähe der Konsole sitzen: Das Verbindungskabel ist etwa 1,5 Meter lang. Das Blitzlicht ist nicht gerade hell, es fällt nur in einem abgedunkelten Raum auf. Dafür rüttelt der Motor ordentlich an Deinen Gliedern, so daß Dich jede Bildschirm-Explosion fast vom Hocker reißt – ein aufregendes Gefühl!

Die Liste im Info-Kasten zeigt eine Auswahl von Spielen, die mit diesem Rumble Pak zusammenarbeiten.

Mit dem RGB Super AV-Kabel schließt Du die Playstation an den Fernseher und die Stereoanlage an

Der doppelte Anschluß

Möchtest Du Deine Playstation gleichzeitig an den Fernseher und die Stereoanlage anschließen, besitzt aber die neue Konsolen-Version ohne Cinch-Ausgänge?
Die Lösung ist das RGB Super AV-Kabel von Grobis Gameshop (Tel.: 05522/73477). Das Kabel kostet rund 40 Mark. Es stellt Dir einen RGB-Scart-anschluß sowie Cinch-Ausgänge für Sound und Bild zur Verfügung.

Der praktische Nebeneffekt: Du kannst die farbenprächtige RGB-Bildqualität genießen und gleichzeitig auch mit der G-Con45-Bildschirmwaffe „Point Blank" spielen. Dieser Colt benötigt nämlich einen AV-Ausgang.

INFO

Spiele für das Rumble Pak

Name	Macher
Cyball Zone	GT Interactive
Dead or Alive	Sony/Tecmo
Tekken 3	Namco
Colin McRae Rally	Codemasters
WCR Tommi Mäkinen	Ubi Soft

Text: Oliver Ehrle · Fotos: Xaver Rohrmüller (3), Michael Kayser

Null Grundgebühr – volle Kostenkontrolle:

D2-CallYa

Freie Wahl bei D2:
Wunsch-Handy einfach extra besorgen.

Der eine hat's. Der andere nicht.

D2 PRIVAT
mannesmann mobilfunk

Sehen und gesehen werden: mit der DVC323 von Kodak

Digitale Videokamera

Günstiger Einstieg in Videokonferenzen

Chatten im Internet wird noch persönlicher: Die digitale Videokamera DVC323 von Kodak filmt oder fotografiert Dich und sendet die Bilder per Internet, wohin Du willst. Mit Gesprächspartnern, die ebenfalls eine Videokamera haben, kannst Du gemeinsam eine Videokonferenz veranstalten.

Ausstattung: Die Videokamera wird mit einem drei Meter langen USB-Kabel ausgeliefert, das auch die Stromversorgung sicherstellt. Dein PC sollte USB unterstützen (USB: näher erklärt auf Seite 88). Im Lieferumfang enthalten ist eine CD mit mehreren englischen Treibern und Programmen. Die beigelegten Handbücher zur Kamera und zur Software gibt es leider nur in englischer Sprache.

Installation: Dank der USB-Schnittstelle ist die Hardware-Installation der Kamera sehr einfach. Die DVC 323 wird nur mit dem USB-Kabel an den PC angeschlossen, Du benötigst keine zusätzliche Karte. Auch die Software läßt sich leicht per CD aufspielen. Einzige Voraussetzung sind ein paar Englischkenntnisse.

Anwendungen: Dank des „Video for Windows"-Treibers kann man die Kodak-Kamera mit allen gängigen Videobearbeitungs- und Videokonferenzprogrammen verwenden. Mit dabei ist auch das „Microsoft NetMeeting".

Die mitgelieferte Software „Kodak Picture Easy 3.0" erleichtert selbst Anfängern das Laden und Bearbeiten von Bildern. Mit der Video- und Fotobearbeitung „Picture-Work Live Multimedia" kannst Du Bilder und Videos per E-Mail verschicken. Die Fotos werden in Bildformaten wie BMP, TIFF, JPEG und PNG gespeichert. Das AVI-Format ist für Video-Sequenzen geeignet. Willst Du Bilder verfremden oder verzerren, hilft Dir „Kai's Power Goo".

Qualität: Wenn Dein PC über mindestens 32 MB RAM und einen flotten Prozessor verfügt, erhältst Du eine ordentliche Bildqualität. Die Kamera erlaubt für Videoübertragungen 30 Bilder pro Sekunde in der Teleobjektiv- und Normaleinstellung. Bei Weitwinkelaufnahmen sind 28 Bilder pro Sekunde möglich. Du mußt nur folgende Regeln beachten: Sorge für gute Lichtverhältnisse und bewege Dich nicht zu unruhig vor der Kamera. Wenn Du während einer Videokonferenz das Videofenster nicht ganz aufmachst, erhältst Du eine deutlich bessere Bildqualität.

Im Foto-Modus schafft die DVC 323 mit 640 x 480 Bildpunkten bei einer Farbtiefe von 24 Bit auch gute Qualität.

Fazit: Die Kodak DVC 323 bietet zu einem angenehm niedrigen Preis gute Video- und Bildqualität und viele Anwendungsmöglichkeiten.

Achtung, Film ab! Per E-Mail kannst Du Videoaufnahmen von Dir weltweit verschicken

DVC 323
Digitale Videokamera

ca. 390 DM	Kodak

www.kodak.de

Günstiges Videokonferenz-System für Videofans mit Englischkenntnissen

2

Text: Ulrike Goreßen · Fotos: Hans-Bernhard Huber; Xaver Rohrmüller

Marktpr

PROZESSOREN & MOTHERBOARDS

	Preis	Anbieter
Einsteiger (Pentium 233 MMX)	230 Mark ●	AK Datentechnik
Mittelklasse (Pentium II 266)	445 Mark ●	AK Datentechnik
Spitzenklasse (Pentium II 350)	1640 Mark ●	AK Datentechnik
Motherboard ASUS PIIL 97, ATX für PII, AGP; 3x PCI, 3x ISA	290 Mark ▼	AK Datentechnik

MONITORE

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (0,28 Lochmaske, 64 KHz, TCO 92)	375 Mark ▼	Belinea 105045	ACom
17 Zoll (769 KHz, TCO 92)	600 Mark ●	LG CS788T	AK Datentechnik

GRAFIK-KARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (2D-Beschleuniger)	120 Mark ●	Elsa Winner Trio T2D 2 MB	BWZ
Mittelklasse (3D-Beschleuniger)	150 Mark ●	Hercules Terminator 3D 4 MB	Computer Profis
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger)	300 Mark ●	ATI Expert @Play 8 MB	Echo
Spitzenklasse (3D-Add-on-Karte)	590 Mark ■	Creative Labs 3D Blaster Voodoo2, 12 MB	Media Markt

JOYSTICKS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Analoger Stick	40 Mark ●	Logitech Wingman light	Vobis
Digitaler Stick	55 Mark ■	Gravis Blackhawk	Games Point
Gamepad	60 Mark ■	Microsoft Sidewinder Gamepad	Games Point

SOUNDKARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	27 Mark ■	Arowana 16 Bit PnP, SB-kompatibel	Vobis
Mittelklasse	190 Mark ▼	Guillemot Maxi Dynamic 3D 64	Computer Profis
Spitzenklasse	600 Mark ●	Terratec Maestro EWS 64L	Simtec

Anbieter-Nachweis

ACom · Uhlandstraße 134 · 10717 Berlin · Tel.: (030) 86 40 93 43 · Fax: (030) 873 97 04
AK Datentechnik · Hamburger Straße 31 · 80809 München · Tel.: (089) 351 00 55 · Fax: (089) 351 54 88
Alternate Computer · Philip-Reis-Straße 9 · 35440 Linden · Tel.: (064 03) 90 50 10 · Fax: (064 03) 90 50 20
BWZ · Angerburger Straße 20 · 22047 Hamburg · Tel.: (040) 69 67 81 00 · Fax: (040) 69 67 81 10
Computer Profis · Kirschberg 27 · 64347 Griesheim · Tel.: (061 55) 60 06 06 · Fax: (061 55) 60 06 16
Cross PC-Systeme · Körnebachstraße 95 · 44143 Dortmund · Tel.: (02 31) 531 13 34 · Fax: (02 31) 531 13 33
Echo · Grimmstraße 24 · 10967 Berlin · Tel.: (030) 69 40 99 73 · Fax: (030) 69 40 99 72

eise

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- ■ gleichgeblieben
- ▼ gefallen
- ▲ gestiegen
- ✹ Neues Produkt in der Tabelle

LAUTSPRECHER

	Preis	Beispiel	Anbieter
Aktivboxen	56 Mark ■	Aktiv 2x15 Watt (max. 240)	BWZ
Subwoofer-System	139 Mark ■	Yamaha YST-MSW5	Alternate Computer

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (20fach)	82 Mark ▼	Liteon 20fach	K&M
Mittelklasse (24fach)	105 Mark ▼	Liteon 24fach	Computer Profis
Spitzenklasse (32fach)	120 Mark ▼	Liteon 32fach	Computer Profis

PC-KOMPLETTSYSTEME

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	1000 Mark ■	PC ohne Monitor, P166 MMX, 16 MB RAM, 1,6 GB HDD, 2 MB Grafikkarte, 8fach-CD-ROM	Media Markt
Mittelklasse	1499 Mark ■	Highscreen XI Basic233 M mit Monitor, P233 MMX, 32 MB RAM, 2,0 GB HDD, 2 MB Grafikkarte, 16fach-CD-ROM	Vobis
Spitzenklasse	1898 Mark ■	NPI-266MP-Premium SL, PII 266 MMX, 32 MB RAM, 6,4 GB HDD, Soundkarte, 4 MB 3D-Grafikkarte, 24fach-CD-ROM	Media Markt

TINTENSTRAHL-DRUCKER

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (300dpi)	195 Mark ■	Lexmark Jetprinter 1000	Vobis
Mittelklasse (600 dpi)	420 Mark ▼	Epson Stylus Color 600	K&M
Spitze (DIN A3, 1440 dpi)	780 Mark ▼	HP Deskjet 1100C	K&M

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole inkl. Games Guide	299 Mark ■	Theo Kranz Versand
Mad-Catz-Lenkrad mit Pedale	119 Mark ■	Theo Kranz Versand
Memory Card 8 MB	69 Mark ■	Cross PC-Systeme
Joypad-Verlängerung	25 Mark ■	Games Point

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo 64-Konsole	289 Mark ■	Cross PC-Systeme
Joypad JT 377 Trident Pro	60 Mark ■	Games Point
Memory Card 5 MB	70 Mark ■	Magic
Universal-Adapter (USA/Japan)	ab 40 Mark ■	Magic

SEGA SATURN

	Preis	Anbieter
Saturn-Konsole	289 Mark ■	Theo Kranz Versand
Mega Action Set	333 Mark ■	Theo Kranz Versand
Arcade Racer Set	115 Mark ■	Games Point
Original Control Pad	44 Mark ■	Theo Kranz Versand

Alle Angaben ohne Gewähr

Games Point · Kriegstraße 27-29 · 76133 Karlsruhe · Tel.: (07 21) 339 44 · Fax: (07 21) 37 41 85
K&M · Blumenstraße 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (071 59) 94 31 11 · Fax: (071 59) 94 32 22
Magic · Kaiserstraße 65 · 61169 Friedberg · Tel.: (060 31) 77 18 66 · Fax: (060 31) 55 20
Media Markt · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (08 41) 63 40 · Fax: (08 41) 619 95
Simtec · Abt-Wolfram-Ring 3 · 96049 Bamberg · Tel.: (09 51) 96 45 111 · Fax: (09 51) 96 45 555
Theo Kranz Versand · Juliuspromenade 11 · 97070 Würzburg · Tel.: (01 80) 521 18 44 · Fax: (09 31) 57 16 02
Vobis · Carlo-Schmid-Straße 12 · 52146 Würselen · Tel.: (024 05) 444 45 00 · Fax: (024 05) 444 45 05

Hast Du Lust, Bilder oder Fotos am Rechner zu bearbeiten? Mit dem Flachbettscanner Relysis Scorpio Easy 3 ist das ganz einfach

Ganzer Scanner, halber Preis

Flachbettscanner für nur 100 Mark

Tolles Paket für Einsteiger: Den Flachbettscanner Relysis Scorpio Easy 3 gibt es bei der Handelskette PC Spezialist schon für 100 Mark.

Ausstattung: Der Scorpio Easy 3 wird komplett mit Parallelkabel, Netzteil und Treiber ausgeliefert. Einen Einschaltknopf gibt es nicht: Wenn Du den Scanner nicht brauchst, mußt Du ihn vom PC-System abstöpseln. Das Gehäuse besteht aus leichtem Material, das Handbuch ist äußerst knapp gehalten. Es gibt nur Auskunft über die grundlegendsten Installationsanweisungen. Leider fehlen wichtige Angaben, die bei manchen Rechnern für die Installation wichtig sind: So muß im BIOS, das ist die DOS-Eingabemaske, der Modus des Parallelports auf „EPP" eingestellt werden. Wenn zusätzlich „ECP" angegeben ist, verweigert der Scanner die Arbeit.

Software: Die beigelegte CD umfaßt das Mal- und Bildbearbeitungsprogramm „ixlaArtist", eine abgespeckte Version der Präsentationssoftware „ixlaPhoto" und die Texterkennungssoftware „Recognita Plus Standard". „ixlaArtist" ist ein übersichtliches Scan-Tool ohne Highlights. Es bietet alle wichtigen Scan-Funktionen, mit denen selbst Anfänger gut arbeiten können. Zur weiteren Bildbearbeitung eignet sich „ixlaPhoto". Gescannte Bilder oder Fotos kannst Du mit verschiedenen Rahmen, Hintergründen und Cliparts zu individuellen Einladungen, Grußkarten oder Fotoalben zusammenstellen. Die beigelegte Version ist jedoch sehr stark beschnitten.

Geschwindigkeit: Der Relysis Scorpio Easy 3 schafft eine Auflösung von 300 x 600 dpi. Er wurde mit anderen Flachbettscannern in SCREENFUN 4/98 getestet. (Den Test kannst Du mit frankiertem Rückumschlag bestellen bei BRAVO SCREENFUN, Stichwort Scanner, Postfach 200221, 80002 München). Mit 30 Sekunden für das Vorschaubild von Yoshi (s.o.) liegt der Scorpio im Mittelfeld. Rund 2 Minuten für das Vollbild in Farbe bei einer Auflösung von 300 dpi ist ein guter Wert. Die Textseite schaffte das Gerät in flotten 40 Sekunden.

Eine Standard-Funktion ist das Zoomen: Der Scorpio Easy 3 scannt den Ausschnitt des Yoshi-Bilds etwas hell, aber mit brillanten Farben ein

Qualität: Das Gerät hellt das Bild etwas auf, die Farben erscheinen brillanter. Sättigung und Schärfe sind gut, keine sichtbare Streifenbildung.

Fazit: Der Scanner bietet gute Qualität und Geschwindigkeit für wenig Geld. Da stört die eher magere Software-Ausstattung kaum.

Scorpio Easy 3
Flachbettscanner

ca. 100 DM	Relysis

www.pcspezialist.de

PC Spezialist bietet mit dem Scorpio Easy 3 einen guten Alltagsscanner für wenig Geld

2

V-BALL - BEACH VOLLEY HEROES

Hey Burschi,

V-Ball ? Hammer ? Der Bringer ?
Du wolltest doch im Sommerurlaub
Beach-Volley Ball spielen ??!
Kannst Du Dir sparen. Hol' Dir V-Ball
für die Playstation !
Kann alles:
- 2-Player- und Turniermode
- Special Moves für jeden einzelnen Spieler
- 10 verschiedene Teams und jede
Menge scharfer Fr...?
Los, komm' vorbei, dann zock' ich
Dich ab ! c. u. later

D. Lehmann

Daimlerstraße 8

41564 Kaarst

- Allemagne -

Developed by A.V.I.T. © 1998 American Technos, Inc. Published by FUNSOFT

TECHNOS
AMERICAN TECHNOS INC.

PlayStation

FUNSOFT

www.funsoft-online.com

ABC
A FUNSOFT COMPANY

Hi!
Bin doch zuhause geblieben!!!
Spiele lieber "Extreme Snowboarding".
Ist geiler als Skiurlaub (und billiger).
Brach ich mir wenigstens nicht wieder
alle Knochen. COOLES GAME !!!
- 6 Disziplinen + 9 Level
- Mehrspielermodus
- extrem coole Pop Musik
- superschnelle Grafik
- Hidden Level
- kribbelt weiterzocken.
So! Ich geh' jetzt weiterzocken.
Viel Spaß beim Arbeiten !!! Heike
A.

D. Lehmann
Daimlerstr. 8
41564 Kaarst
Germany

PlayStation
PHAT AIR - EXTREME SNOWBOARDING
PlayStation
1998 Pony Canyon and TV Tokyo. All rights reserved. Published by FUNSOFT
Vertrieb: ABC SOFTWARE GmbH. Tel. 02131 6070 Fax 02131/607111 • Profisoft GmbH Tel. 0541-122065 Fax 0541 122470 • Schweiz ABC SOFTWARE AG Tel 081/7501000. Fax 081 7501008 Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH. Tel 05523/56510. Fax 05523/64794

Hallo Mama, bin kurz in die Stadt! D.

Üben lernen mit Fußball-Feeling: „Volltreffer" macht Dich so aktiv wie Kick-As Oliver Bierhoff

Tip Kick

Stark am Ball, gut auf den Tasten. Mit dem Programm „Volltreffer" lernst Du perfekt und mit einer Menge Spaß Maschine schreiben. Praktisch: Tippen beim Kicken.

Achtung auf den gegnerischen Angriff: Du verteidigst Dein Tor, indem Du richtig tippst – in diesem Fall das Wort „Gebäude"

Tor – Schöner Paß nach rechts außen, „jujj" – Schuß und – Tor!!!!! Unter dem begeisterten Jubel der Zuschauermenge landet das Leder im gegnerischen Netz. Jetzt kurz die Finger lockern und dann aufgepaßt auf den Gegenangriff...

Was seltsame Buchstabenfolgen mit Fußball gemeinsam haben, liegt bei dem Tipp-Lern-Programm „Volltreffer" auf der Hand. **Denn neben jedem Spieler tauchen Buchstaben auf dem Bildschirm auf. Nur wenn Du sie richtig eintippst, wird der Ball zugespielt und landet schließlich im Kasten**. Für jeden Schuß bleiben aber nur wenige Sekunden Zeit. Wenn Du einen Fehler machst oder zu langsam bist, ist die gegnerische Mannschaft wieder am Zug. Wer's in den Fingern hat, gewinnt – also auf ins Trainingslager!

In acht verschiedenen Lektionen lernst Du die Tasten auf der PC-Tastatur. Dabei wird in jeder Lektion ein anderer Finger trainiert, bis Du alle wichtigen Tasten mit zehn Fingern abdecken kannst. Zahlen werden dabei nicht berücksichtigt. In jeder Lektion machen sechs verschiedene Trainingsübungen die Finger fit für die Meisterschaft. Ob „Zuspielen", „Eckstoß" oder „Trickschuß" – das Prinzip bleibt immer gleich: Tippe Buchstaben schnell und richtig ein, um das Leder zum Rollen zu bringen. Aber die Zeit, die Du zum Kicken hast, wird immer knapper und die Wörter immer länger und schwieriger.

Den Meisterschaftstitel holt, wer alle Übungen bis zum Endspiel in der höchsten Schwierigkeitsstufe gewinnt. Das ist gar nicht so einfach, denn plötzlich mußt Du auch Groß-und Kleinschreibung beherrschen. Dummerweise hat der Trainer das in der Vorbereitungszeit vergessen ... Wirst Du es trotzdem schaffen?

Feuer frei! Tippe schnell die Wörter auf den Killerfußbällen, bevor sie das Feld treffen

Die Grafik von „Volltreffer" kann zwar mit echten Fußball-Simulationen wie „FIFA 98" nicht mithalten, bringt aber trotzdem gute Fußballatmosphäre. **Auch der Sound sorgt für gute Stimmung. Die Zuschauer im Stadion hast Du immer lautstark hinter Dir.** Erfolgreiche Aktionen werden bejubelt, beim Tritt daneben kommt ein lautes „ooohh". Nach einigen erfolgreichen Spieltagen hast Du die PC-Tastatur bald spielerisch im Griff.

Fazit: Gut getippt ist stark gekickt. Mit „Volltreffer" macht Tippen lernen Spaß!

Das gibt's sonst noch auf dem Markt:

Goldfinger

Humorlos aber effektiv: Mit „Goldfinger" lernst Du Schritt für Schritt das Tippen mit zehn Fingern. In 16 Lektionen werden erst einzelne Buchstaben und dann ganze Wörter geübt. Dabei mußt Du endlose Reihen von „kalk fall alaska" und so ähnlichem Kauderwelsch bewältigen. Gut ist die Möglichkeit, eigene Texte in das Programm zu laden und sie zur Übung nachzutippen. Die Grafik beschränkt sich auf eine vergrößerte Tastatur mit grauem Hintergrund. **Fazit:** Langweilig aufgemacht, aber trotzdem lehrreich.

Preis: ca. 30 Mark, Macher: Systhema, 80807 München

3

TippTop

Nach altbewährtem Muster gibt „TippTop" erst Buchstaben, Wörter und dann ganze Sätze vor, die Du fehlerfrei nachtippen mußt. Profis haben die Möglichkeit, sich an Musterbriefen zu üben. Das schlicht aufgemachte Programm wird durch ein paar Zusatz-Spiele aufgepeppt. Übe etwa bei einem „Tetris"-Spiel einzelne Buchstaben oder löse ein Kreuzworträtsel. Hier mußt Du die gesuchten Begriffe aber erst erraten und dann richtig eintippen. **Fazit:** Gutes Lernprogramm mit unterhaltsamen Zusatzspielen.

Preis: ca. 30 Mark, Macher: Data Becker, 40223 Düsseldorf

2

Perfect Typer

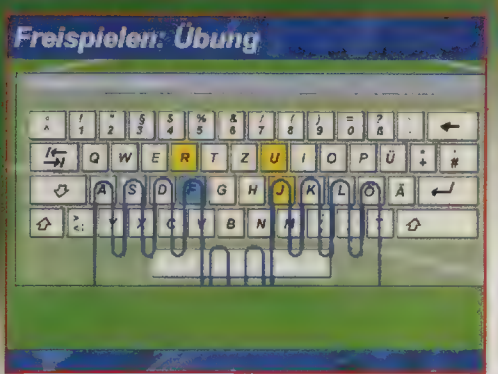
Im Programm „Perfect Typer" warten die üblichen Übungen: Tippe verschiedene Buchstaben-Kombinationen schnell und ohne Fehler nach. Mehr Spaß bringt der Fortgeschrittenen-Modus: Hier tippst Du gegen eine Stoppuhr oder läßt Dir Texte diktieren. Je nach Leistung gibt es Punkte. Dabei geht es darum, den persönlichen Highscore zu brechen. Zur Entspannung haben die Macher ein Wort-Rate-Spiel beigefügt. Das ist zwar ganz unterhaltsam, hat mit Tippen lernen aber nichts zu tun.

Fazit: Gutes Tipp-Programm mit kleiner Spieleinlage.

Preis: ca. 40 Mark, Macher: DTP Neue Medien, 22047 Hamburg

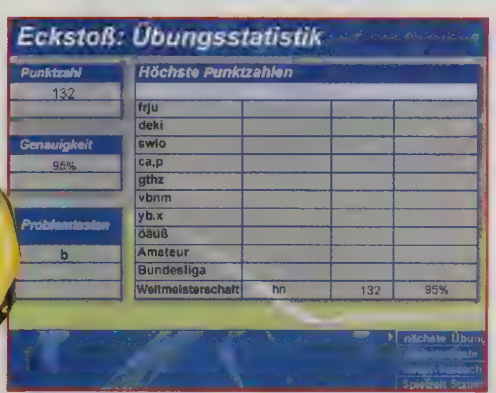
1

Ab ins Trainingslager: Zum Warmspielen schreibst Du jeweils den Buchstaben, der neben einem Spieler erscheint



Trockenübungen an der Tastatur: Damit Du mit den Tasten vertraut wirst, lernt jeder Finger zuerst, wo er hingreifen muß

Ein Tipp auf den Kopf und Schuß: das original „Tip Kick"



Trainingsbesprechung am Ende einer Übung: In der Tabelle siehst Du genau, mit welchen Tasten Du noch Probleme hast

Text: Christiane Strobel · Fotos: ASA, Michael Kayser (3)

Film-Lexikon

Movie-Guide für Fans

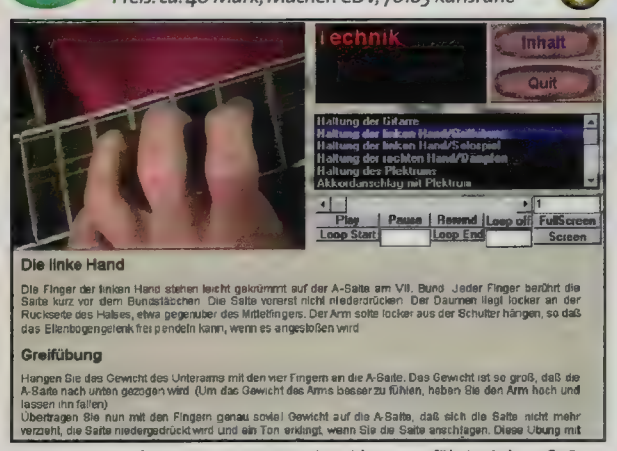
Filmfreaks, aufgepaßt: Jetzt gibt es die neue Ausgabe des „Lexikon des internationalen Films". Das bewährte Nachschlagewerk enthält technische Daten und Kurzkritiken zu allen Streifen, die im deutschen Kino, Fernsehen oder auf Video bis Ende 1997 zu sehen waren. Leider sind aber nur wenige von ihnen mit Filmausschnitten und Bildern illustriert. Als zusätzliches Goodie haben die Macher in dieser Ausgabe ein Western-Special mit auf die Scheibe gepackt. Hier siehst Du Diashows über Indianer, Westernlandschaften und die Entwicklung des Westernfilms.
Fazit: Umfangreiches Nachschlagewerk für Filmbegeisterte.
Preis: ca. 70 Mark; Macher: Systhema, 80807 München

Mit Atmosphäre gestaltet: Im Western-Special des Lexikons erfährst Du Hintergründe zu Cowboys, Indianern und der Geschichte des Westernfilms

Electric Guitar

Rocken, daß die Saiten schwingen

Es geht auch ohne Lehrer: Mit dem Programm „Electric Guitar" lernst Du am PC die Grundlagen des Gitarrespielens. In kleinen Videos führt ein erfahrener Spieler Griffe und Techniken vor. Du beobachtest ihn und versuchst, das Ganze an der eigenen Gitarre nachzumachen. Manchmal wird es allerdings schwierig, die Aktionen der einzelnen Finger genau zu erkennen. Die erklärenden Texte sind außerdem für blutige Anfänger nicht immer verständlich. Fachwörter werden nicht erklärt. **Fazit:** Ein ordentliches Gitarrenprogramm, aber nichts für totale Anfänger.
Preis: ca. 40 Mark; Macher: CDV, 76185 Karlsruhe



Gitarrenunterricht am Computer: Was im Video vorgeführt wird, mußt Du auf Deiner eigenen Gitarre nachspielen. Das ist gar nicht so einfach!

Tiere in Gefahr

SOS für Seeadler & Co.

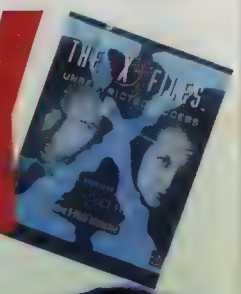
Im Lebensraum „Steppen und Savannen" zählt der afrikanische Elefant zu den bedrohten Tierarten

Gefährdet: der Weißkopfseeadler

Der afrikanische Elefant und der Weißkopfseeadler haben eines gemeinsam: sie sind vom Aussterben bedroht. Die CD-ROM „Tiere in Gefahr" aus der Reihe „Wunder der Natur" stellt sie und andere gefährdete Tierarten vor. Dabei erfährst Du Wissenswertes über die Tiere und ihren Lebensraum. Allerdings gibt es nur zu wenigen Tieren Bilder und Videoclips. Die Info-Texte enthalten außerdem keine Querverweise auf andere Einträge. **Fazit:** Viele Infos, wenige Bilder und etwas dröge.
Preis: ca. 40 Mark; Macher: Dumont, 50450 Köln

Akte X

Alles über Mulder und Scully



Wähle links eine der Personen an, und Du siehst Bilder und Videoclips, die mit dieser Person verknüpft sind

Mit der interaktiven Datenbank „The X-Files – Unrestricted Access" sollte das ultimative Nachschlagewerk zur kultigen Mystery-Serie erscheinen. Leider sind die unheimlichen Fälle des FBI auf den beiden englischsprachigen CD-ROMs vor allem wegen ihrer schlechten Aufmachung mysteriös. Ein Episoden-Guide fehlt. Infos findest Du nur, indem Du eine der Personen aus der Serie anklickst. Dann erscheinen Bilder und Videoclips zur Wahl, die wiederum mit Inhaltsangaben zu Episoden verknüpft sind. Wer gezielt etwas sucht, tappt dabei leider im Dunkeln. Alle Infos poppen schlecht sichtbar im Hintergrund in eigenen Fenstern auf. Die CD läuft überhaupt nur, wenn Du den unbeliebten Internet Explorer 4 mitinstallierst. Fast die gleichen Infos findest Du übersichtlicher im Internet: *www.the-xfiles.com* **Fazit:** Magere Infos, unübersichtlich aufgemacht. Schade!
Preis: ca. 50 Mark;
Macher: Electronic Arts, 52076 Aachen

Mercedes-Lexikon

Vom Oldie bis zum Elch

Wer eine Schwäche für Autos hat, wird sie lieben: „Die große Automobilgeschichte von Mercedes-Benz". In schöner Gestaltung bietet sie technische Daten zu allen Modellen von Mercedes-Benz von den Anfängen bis zur Gegenwart. In einem umfangreich bebilderten Lexikonteil werden technische Begriffe erklärt. In der Rennfahrergeschichte kannst Du Videos von vielen Autrennen ansehen, bei denen Mercedes am Start war. Ein Lacherfolg sind Aufnahmen von alten Werbespots. **Fazit**: Liebevoll gestaltet, inhaltlich umfassend – super!
Preis: ca. 80 Mark; Macher: United Soft Media, 80539 München

Grafisch toll gestaltet und gleichzeitig übersichtlich: das Hauptmenü der „Großen Automobilgeschichte" von Mercedes-Benz

Schick: Auch den SLK 200 findest Du im Lexikon

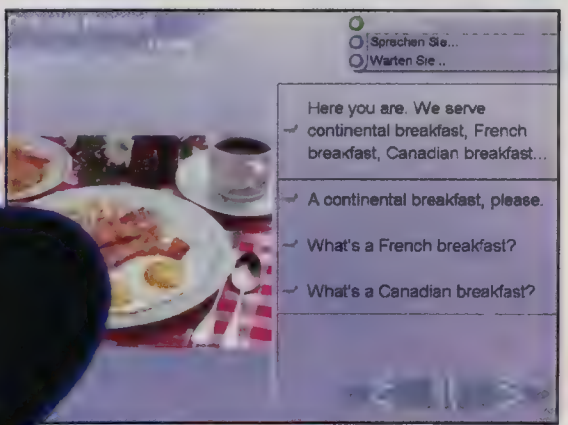
Unheimlich: Die Gebeine eines Schamanen sorgen in der Folge „Teso dos Bichos" für große Aufregung

Mehr über Mulder und Scully in diesem Heft: zum „X-Files"-Spiel ab Seite 32, zum Kinofilm ab Seite 112

Tell me more

Sprich Englisch mit Deinem PC

Erzähl mir mehr" („Tell me more") ist der treffende Titel einer neuen Sprachsoftware-Reihe. Denn hier geht es wirklich ums Reden: Erstmals arbeiten die Programme mit Spracherkennung! Das bedeutet, daß Du Dialoge üben kannst wie mit einem echten Gesprächspartner. Der Computer fragt, Du sprichst Deine Antwort in ein Mikro und wirst verstanden. Sofort folgt die nächste Frage. Zusätzlich zu den Dialogübungen kannst Du spielerisch Aussprache verbessern und Wortschatz trainieren. Das Programm gibt es für Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch. **Fazit**: Fremdsprachen lernen im Dialog – erstklassig!
Preis: ca. 100 Mark; Macher: Cornelsen Software, 14197 Berlin



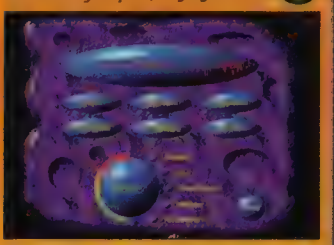
Im Gespräch mit dem Computer: In dieser Dialogszene fragt er Dich, was Du zum Frühstück möchtest. Du sprichst Deine Antwort in ein Mikro. Unglaublich: die Kiste versteht, was Du sagst, und reagiert!

Hihi! Gleich verzerr' ich Deine Stimme

IN KÜRZE

Voice FX

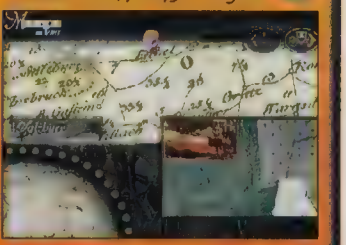
Laß Die Ärzte stottern und mach Deine eigene Stimme zum Alien-Sound! Mit dem Programm „Voice FX" stehen insgesamt 40 verschiedene Soundeffekte zur Verfügung. Per Mausklick verfremdest Du mit ihnen Sound-Dateien Deiner Wahl. **Fazit**: Programm für lustige Soundeffekte, aber leider viel zu teuer.
Preis: ca. 100 Mark; Macher: Synoptic, 10965 Berlin



Datei öffnen und einen Effekt wählen: schon wird Deine Stimme verfremdet

Mozart on Tour

Mozart war gar nicht so langweilig, wie einige vielleicht denken. Ständig war er auf Reisen. Mit der CD-ROM „Mozart on Tour" begleitest Du ihn in seiner Kutsche quer durch die Welt. In sehr bildhafter und anschaulicher Aufmachung lernst Du dabei interessante Dinge zur Zeitgeschichte und zu Mozarts Leben und Werk. **Fazit**: Schön gestaltete Biographie des großen Musikus.
Preis: ca. 70 Mark; Macher: Heureka Klett, 70049 Stuttgart



Mit Mozart in der Kutsche: Klicke Gegenstände an, um Info-Texte zu lesen

Vokabeltrainer

Vokabeln lernen ist ätzend. Da man es doch tun muß, sind die „Vokabeltrainer" von Koch Media hilfreich. Sie sind wahlweise für Englisch, Französisch, Italienisch oder Spanisch erhältlich. Du gibst Wörter ein, sortierst sie, übst Problemfälle und läßt Dir die Aussprache vorführen. Jede der CD-ROMs enthält bereits den Grundwortschatz für eine Sprache. **Fazit**: Nicht sehr spannend, aber praktisch.
Preis: ca. 20 Mark; Macher: Koch Media, 82152 Planegg

Text: Christiane Strobel · Foto: action press

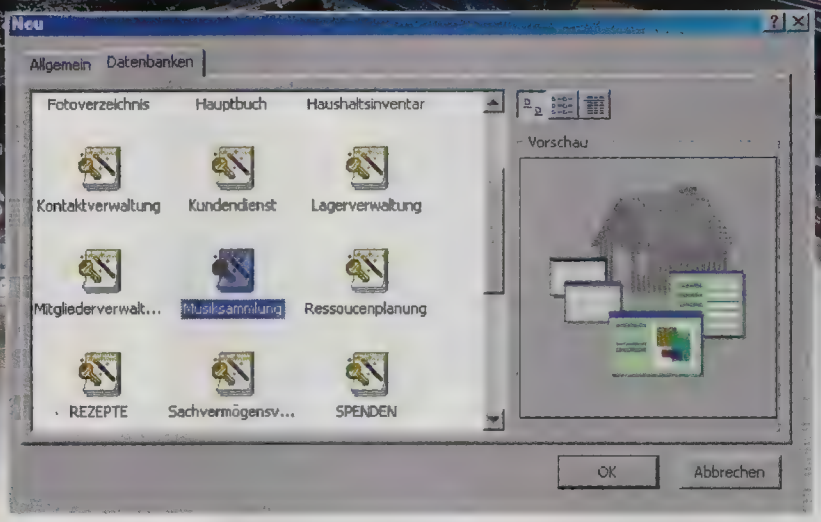
Kampf dem Chaos!

Datenbank statt Chaos-Berg: Access sorgt für den Überblick!

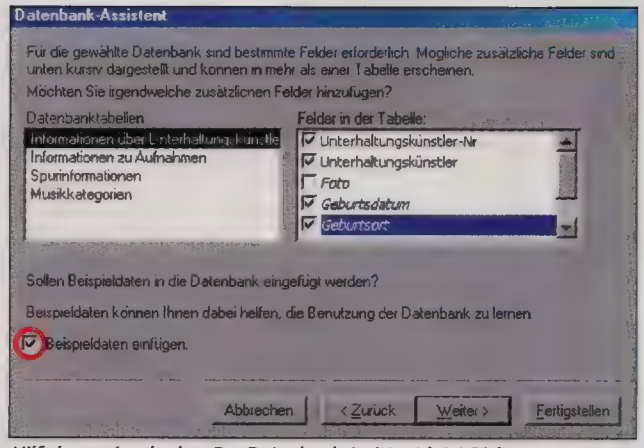
Wer hat meine Ärzte-CD? Und wo ist mein Lieblingslied drauf? Ganz einfach: Eine Datenbank bringt Ordnung ins Chaos. Bau Dir selber eine mit dem Programm Access!

Eine große Musiksammlung ist was Feines. Aber auf welcher CD ist ein ganz bestimmtes Lied? Und welcher Freund hat sich welche Scheibe ausgeliehen? Mit einer eigenen Datenbank verschaffst Du Dir schnell und einfach den Überblick! Dort trägst Du Musiker, Titel und Tracks ein und notierst weitere wichtige Infos. Die Datenbank speichert all diese Informationen wie ein großes Masterbrain. Per Mausklick sichtest Du, wer eine CD von Dir hat oder wo „Alles wird gut" von den Toten Hosen drauf ist.

Für den Bau einer Datenbank braucht man keine teure Zusatz-Software. Das Datenbank-Programm „Access" ist in der Professional Version des Office-Pakets von Microsoft enthalten. In diesem Workshop erfährst Du, wie man mit Access eine Musik-Datenbank anlegt.



Bequem: Das Programm Access bietet bereits ein Grundgerüst für eine Musik-Datenbank. Du startest mit einem Klick auf „Musiksammlung"



Hilfe kann nie schaden: Der Datenbank-Assistent lotst Dich Schritt für Schritt durch das Einrichten der Datenbank

1. Datenbank vorbereiten

- Starte das Programm Access und klicke im Eröffnungsbildschirm den Datenbank-Assistenten an. Dieser nützliche Helfer begleitet Dich bei allen weiteren Arbeitsschritten.
- Das Register „Datenbanken" bietet verschiedene Typen, darunter die gewünschte „Musiksammlung". Wähle sie aus und gib ihr einen Namen. Wenn Du die Schaltfläche „Erstellen" anklickst, wird das Grundgerüst eingerichtet und Du kannst loslegen.

Eine Datenbank ist aus Formularen und Tabellen aufgebaut. Ein Formular dient dazu, daß Du Daten bequem eingeben kannst. Alle eingegebenen Daten speichert die Datenbank intern in Tabellen ab.

- Klicke auf „Weiter". Nun mußt Du festlegen, welche grundlegenden Infos in die Datenbank aufgenommen werden sollen – also etwa der CD-Titel, der Musiker- oder Band-Name oder das Geburtsdatum des Künstlers. Alle diese Punkte werden Felder in der Tabelle der Datenbank.
- Aktiviere das Kästchen „Beispieldaten einfügen" links unten (siehe roter Kreis). Dann füllt Access später die Felder im Eingabeformular mit einigen Beispielen aus – so tust Du Dich beim Eingeben von Daten leichter. Diese Beispiele kann man jederzeit löschen. Klicke auf „Weiter".
- Entscheide, wie das Formular aussehen soll, in das Du später die Daten eingibst. Suche Dir eines der gebotenen Layouts aus. Klicke auf „Weiter".
- Tippe noch einmal den Namen ein, den Du Deiner Datenbank verpaßt hast. Klicke auf „Fertigstellen", und die Datenbank wird hergestellt.

2. Tabellen erweitern

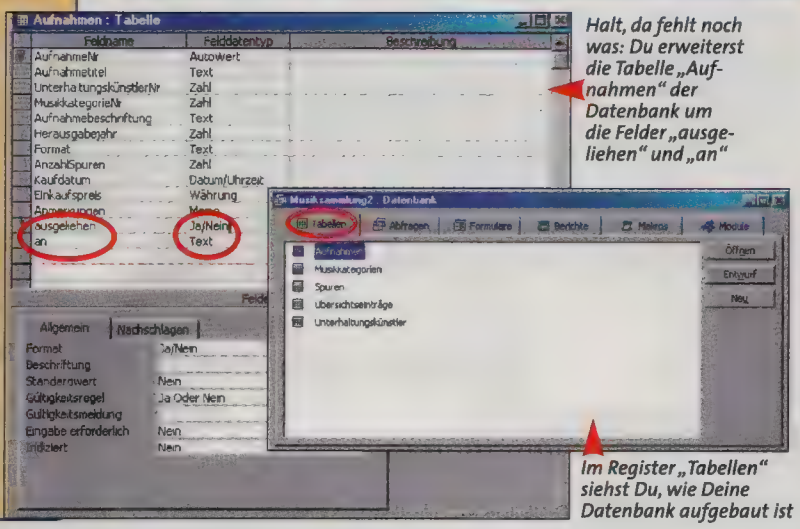
- In der Datenbank fehlt noch eine Möglichkeit, einzugeben, ob eine CD gerade ausgeliehen ist und an wen. Darum mußt Du die aufgebaute Datenbank noch erweitern. Klicke dazu doppelt auf die verkleinerte Datenbank links unten auf dem Bildschirm.
- Wie gesagt, speichert Access intern und eigentlich unsichtbar alle Daten in Tabellen ab. Aus diesen Tabellen holt das Programm dann jeweils die Daten, die Du abfragst.

Damit in der Datenbank die neuen Punkte „ausgeliehen" und „an" gespeichert werden können, mußt Du die Tabelle „Aufnahmen" (siehe rechts) um diese zwei Felder erweitern. Wähle diese Tabelle im Register „Tabellen" per Doppelklick aus.

- Wechsle über das Menü „Ansicht" in die Entwurfsansicht. Erweitere die Tabelle im Bereich der Feldnamen um die beiden Punkte „ausgeliehen" und „an".
- In der zweiten Zeile wird der Datentyp für diese Felder definiert, etwa, ob es sich um ein Ja/Nein-Kästchen oder um ein Textfeld handelt.

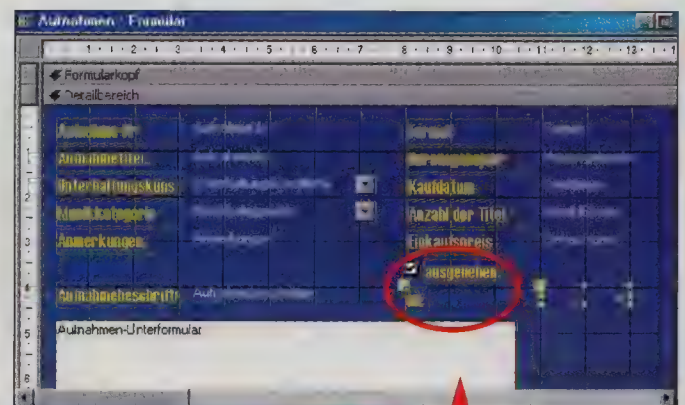
Wenn Du mit der Maus in die Felder klickst, taucht auf der rechten Seite eine kleine Schaltfläche mit einem Pfeil auf. Klicke auf diesen Pfeil und wähle für den Feldnamen „ausgeliehen" den Wert „Ja/Nein". Das Feld „an" soll ein Textfeld sein und erhält deshalb den Wert „Text".

- Beende die Erweiterung der Tabelle. Schließe dazu das Dialogfenster und bestätige anschließend die vorgenommenen Änderungen mit „Ja".

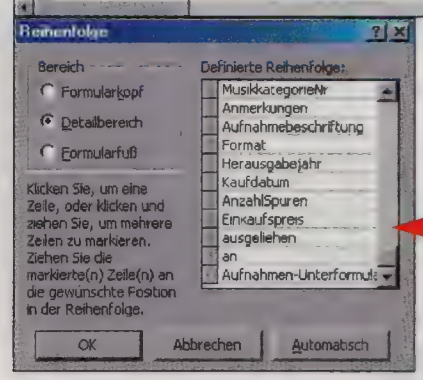


Halt, da fehlt noch was: Du erweiterst die Tabelle „Aufnahmen" der Datenbank um die Felder „ausgeliehen" und „an"

Im Register „Tabellen" siehst Du, wie Deine Datenbank aufgebaut ist



Schick: So sieht das fertige Eingabeformular aus: Rot umkringelt siehst Du das Ergebnis Deiner Formular-Erweiterung, die Felder „ausgeliehen" und „an"

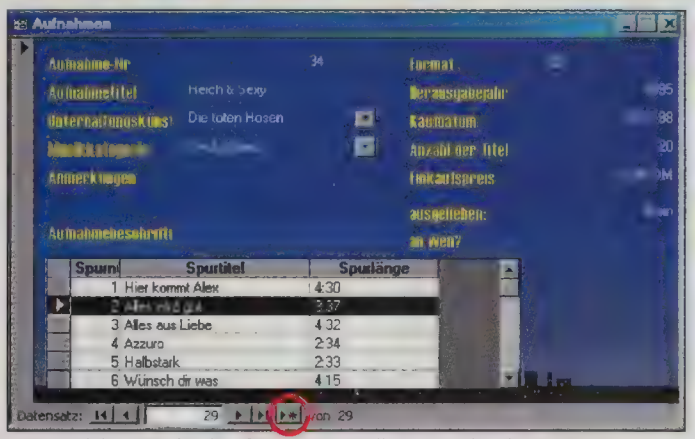


Willst Du die Eingabe-Reihenfolge in Deinem Formular verändern? Ziehe einfach die Felder in der Liste an den gewünschten Platz

3. Formular erweitern

- Damit Du in die Datenbank auch eingeben kannst, wer welche CDs ausgeliehen hat, mußt Du nach der Tabelle auch noch das Eingabeformular erweitern. Klicke hierzu in der Hauptübersicht auf die Schaltfläche „Aufnahmen eingeben/anzeigen" und wechsle dann über das Menü „Ansicht" in die Entwurfsansicht.
- Zuerst mußt Du die Eingabefelder für „ausgeliehen" und „an" aus der erweiterten Tabelle importieren. Wähle hierzu – wieder über das Menü „Ansicht" – die „Feldliste" aus.
- Scrolle ganz nach unten. Dort befinden sich die Einträge für „ausgeliehen" und „an". Markiere einen nach dem anderen und ziehe jeweils einen mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle im Formular.
- Zum Ausrichten kannst Du die Felder hin- und herschieben. Zusammengehörige Felder werden dabei gemeinsam verschoben. Zum Verrücken eines einzelnen Feldes dient der dicke, gelbe Punkt in der Feldecke, der erscheint, wenn ein Feld markiert ist.
- Korrigiere jetzt noch die Reihenfolge, in der Access später die Felder im Formular zur Eingabe bereitstellt. Diese Bestimmung ist nützlich, da das Programm bei der Dateneingabe per Knopfdruck von Feld zu Feld springt. Die Felder „ausgeliehen" und „an" sollen direkt hinter dem Feld „Einkaufspreis" erscheinen.
- Klicke dazu doppelt auf das Kontrollfeld für „ausgeliehen". So gelangst Du zur Registerkarte mit den Eigenschaften dieses Kästchens.
- Im Register „alle" steht an 13. Stelle die „Reihenfolgeposition". Klicke in dieses Feld und anschließend auf die Schaltfläche mit den drei Punkten, um das Dialogfeld zu öffnen.
- Markiere nun das Feld „ausgeliehen" und ziehe es mit gedrückter Maustaste hinter das Feld „Einkaufspreis" und vor „Aufnahme-Unterformular". Ziehe auf die gleiche Weise das Feld „an" hinter das Feld „ausgeliehen". Bestätige mit „OK" und wechsle anschließend wieder in die Formular-Ansicht.

Kampf dem Chaos!



Jetzt wird die Datenbank gefüttert: Wenn alles passend vorbereitet ist, tippst Du die Daten aller CDs in das Eingabeformular ein

4. Daten eingeben

- Nach der Vorbereitung und Erweiterung Deiner Datenbank geht's endlich an die Eingabe der Daten! Wähle in der Hauptübersicht „Aufnahmen eingeben/anzeigen".

Um einen neuen Datensatz – also eine neue CD oder Kassette – einzugeben, klickst Du auf den Pfeil mit dem Sternchen unten im Dialogfeld.

- Gib den CD-Titel ins Feld „Aufnahmetitel" ein und bestätige mit der Eingabe-Taste. Access springt dann automatisch zum nächsten Eingabefeld. Spätestens jetzt bist Du dankbar, wenn Du die Eingabe-Reihenfolge (s. Seite 103) richtig eingestellt hast.
- Das Feld „Unterhaltungskünstler" ist ein Auswahlfeld. Das heißt, beim Klick auf den kleinen Pfeil rechts neben diesem Feld erscheint eine Liste. Hier wählst Du den entsprechenden Musiker oder eine Band aus. Doppelklicke in das Feld, um einen neuen Eintrag zur Liste hinzuzufügen. Genauso funktioniert das Feld „Musikkategorie". Alle anderen Felder lassen sich ohne Auswahlliste direkt ausfüllen.
- Ist Dir nicht ganz klar, was Du in ein bestimmtes Feld eintragen sollst, schau die Beispiel-Daten an, die vom Programm eingetragen wurden.
- Klicke auf „Bearbeiten/Datensatz löschen", um ausgewählte Beispieleinträge wieder zu löschen. Beachte dabei: Das Löschen eines Datensatzes kann nicht mehr rückgängig gemacht machen. Was weg ist, ist weg!

5. Einträge auswerten

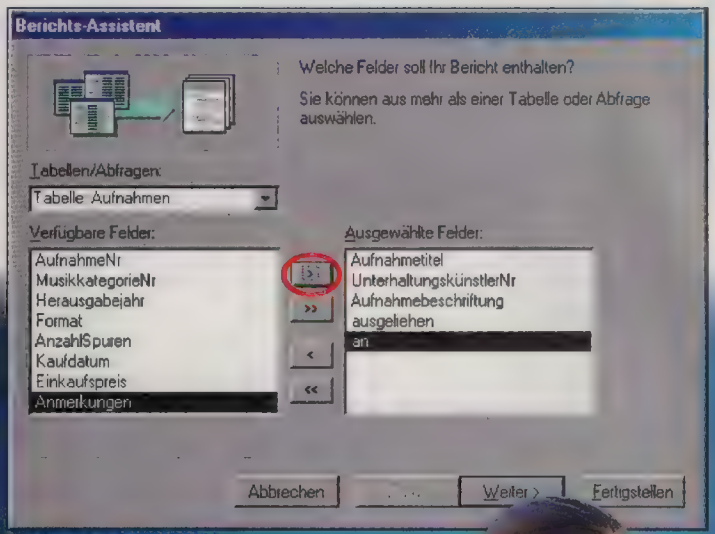
- Wer seine komplette Musiksammlung in die Datenbank eingetragen hat, kann die Daten nach verschiedenen Kategorien ordnen und ausgeben lassen. Zum Beispiel kannst Du eine Liste herstellen, in der steht, ob und vom wem eine CD ausgeliehen wurde. Eine solche Liste oder Auswertung heißt in Access „Bericht".
- Wie bei den Tabellen und Formularen enthält Access auch Berichte, die bereits vorgefertigt sind.

Damit Du aber eine Auswertung für verliehene CDs anfertigen kannst, mußt Du einen neuen Bericht anlegen. Klicke dafür in der Datenbank auf das Register „Berichte" und dann auf die Schaltfläche „neu".

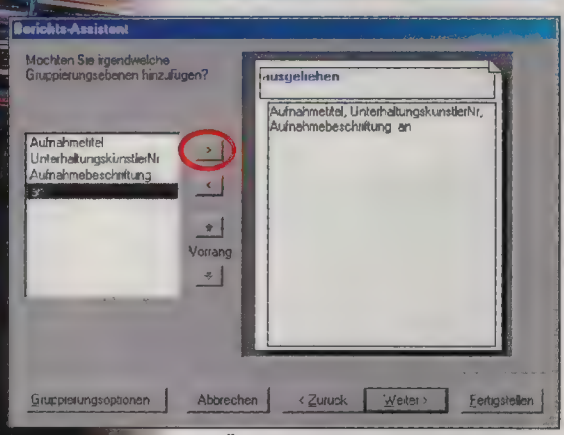
- Aktiviere den Berichts-Assistenten und laß Dich von ihm Schritt für Schritt führen. Im ersten Dialogfeld (siehe links) nennst Du die Felder, die in der Liste auftauchen sollen.

Wähle mindestens diese Felder: „Aufnahmetitel" und „Aufnahmebeschriftung", „UnterhaltungskünstlerNr", „ausgeliehen" und „an". Dazu markierst Du den jeweiligen Eintrag und kopierst ihn per Mausklick auf den Pfeil in „Ausgewählte Felder". Klicke auf „Weiter".

- Als Überbegriff schlägt das Programm den Künstlernamen vor. Für Deine Zwecke möchtest Du aber lieber den Punkt „ausgeliehen". Um dies zu ändern, setzt Du den Eintrag „Unterhaltungskünstler" mit dem Links-Pfeil zurück in die Liste. Klicke anschließend auf „ausgeliehen" und den Rechts-Pfeil.
- Aktiviere zweimal „Weiter". Wähle dann im Layout die „Gliederung 1" und klicke erneut zweimal auf „Weiter". Gib den Titel „Ausgeliehen" ein und wähle „Fertigstellen".
- Damit der neue Bericht immer zur Auswahl steht, gehst Du in der Hauptübersicht auf den Menüpunkt „Einträge der Übersicht ändern". Doppelklicke auf „Berichtsübersicht".
- Wähle „neu" an und gib im Textfeld „Bericht Ausgeliehen" ein. In der zweiten Zeile markierst Du im Rollfeld den Befehl „Bericht Öffnen". Im letzten Feld wählst Du den Bericht „Ausgeliehen" aus.
- Bestätige alle Änderungen mit „OK" und klicke zweimal auf „Schließen". Ab nun kannst Du den Bericht immer direkt anwählen und Dir sofort alle verliehenen Titel darstellen und ausdrucken lassen.



Hier gibst Du an, welche Punkte für einen Bericht berücksichtigt werden



Als Überbegriff für die Datenbank-Auswertung überträgst Du das Feld „ausgeliehen" per Klick auf den Rechts-Pfeil (roter Kreis)

Text: Volker E. Zwick · Fotos: Michael Kayser (2) · Wir danken: H&M, Hennes & Mauritz GmbH, Große Bleichen 30, 20354 Hamburg

Guck mal, was da kommt...

BRAVO

SCREENTRIX

SUPERTIPS

FÜR ALLE SYSTEME

Der Level zu schwer?
Der Obergegner zu grimmig?
Hier naht die Rettung...

Stress in der Schule.
Ärger mit den Mädchen.
Und jetzt auch noch
die Welt retten?

Ab
23. Juli
im Kino!

STAR KID

Der Beginn einer außerirdischen Freundschaft

TRIMARK PICTURES präsentiert eine JENNIE LEW TUGEND / TRIMARK PICTURES PRODUKTION
Ein Film von MANNY COTO „STAR KID" · JOSEPH MAZZELLO · RICHARD GILLIAND
Spezial Make-Up Effekte: THOMAS R. BURMAN & BARI DREIBAND-BURMAN
Visuelle Effekte: THOMAS C. RAINONE · Supervising Musik Producer SPENCER PROFFER
Filmmusik CHRISTOPHER PYKE · „Magic Carpet Ride" von EDGAR WINTER

Kostümdesign ILEANE MELTZER · Line Producer RUSS MARKOWITZ
Co-Produzenten JONATHAN KOMACKI · MARTIN & CARI WINKOFF
BOB DUCSAY · Produktionsdesign C.J. STRAWN · Kamera RONN SCHMIDT
Co-Executive Producer ANDREW HERSH · Produzenten JENNIE LEW TUGEND
Buch und Regie MANNY COTO

DOLBY

Ferien im Cyber Land

Endlich Sommerferien! Die einen steh'n im Stau, die anderen hocken relaxed vor dem Screen. Pack Deinen PC und verreise ins Internet! Mit super Seiten kommst Du in der ganzen Welt 'rum.

Das Mega-Mini-Lenkrad

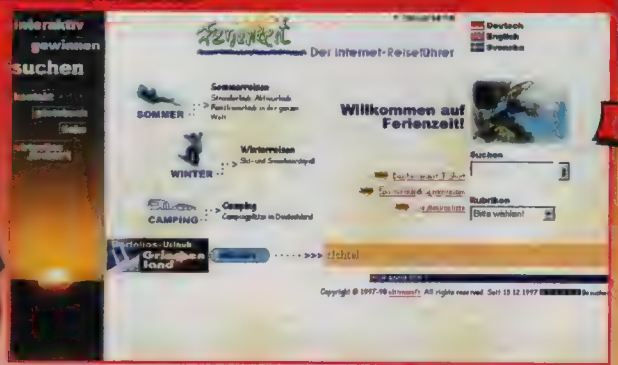
Das ogue Rädsse

Mit Schirm, Charme und Laptop: auf ins Internet!

Das Gute an einer Web-Reise: Man braucht keine schweren Koffer schleppen

Reise planen

www.ferienzeit.com



Na, wo soll's denn hingehen? Frag Deinen Reiseführer! Auf der Webseite ***ferienzeit.com*** *findest Du viele Tips für Deine virtuelle Weltreise – als Links in alle Länder dieser Welt. Einfach anklicken, und ab geht der Flug nach Afrika, Thailand oder in die USA. Zur Einstimmung liest Du Reiseberichte von Leuten, die bereits in diesen Ländern waren.*

Sprechen lernen

www.travlang.com/languages

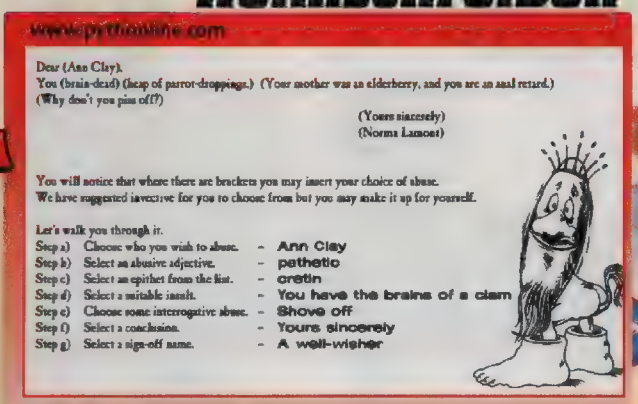
Where is the station, please? Als Reisender in fremde Länder brauchst Du die entsprechenden Sprachkenntnisse. Einen witzigen Sprachkurs bietet die Seite ***travlang.com****. Von Afrikaans bis Zulu findest Du hier die wichtigsten Vokabeln für den täglichen Gebrauch. Zum Beispiel heißt „Ja" auf Zulu „Yebo"! Ein Klick auf ein Wort, und Du hörst, wie man es richtig ausspricht.*

Text: Christiane Strobel · Fotos: Christian Vogel

Mitbringen

*Kurz vor der Rückkehr brauchst Du natürlich etliche Mitbringsel für all die Lieben daheim. Auf **kostenlos.de** findest Du eine Liste von Seiten, auf denen man etwas umsonst bekommt – vom einfachen Werbegeschenk-T-Shirt bis zu Gewinnspielen mit super Preisen. Die Liste wird täglich aktualisiert. Vielleicht gewinnst Du für den nächsten Urlaub sogar eine echte Reise!*

Heimschreiben



*Kein Urlaub ohne Postkarten! Grüße der besonderen Art kannst Du von der Homepage der Monty Pythons aus verschicken. Im „Spam Club" auf der Seite **pythonline.com** stellst Du aus einer Liste skurriler Beschimpfungen E-Mails zusammen und schickst sie per Mausklick an Deine Freunde, die hoffentlich Humor haben – „marry a penguin" – und ein Englischlexikon.*

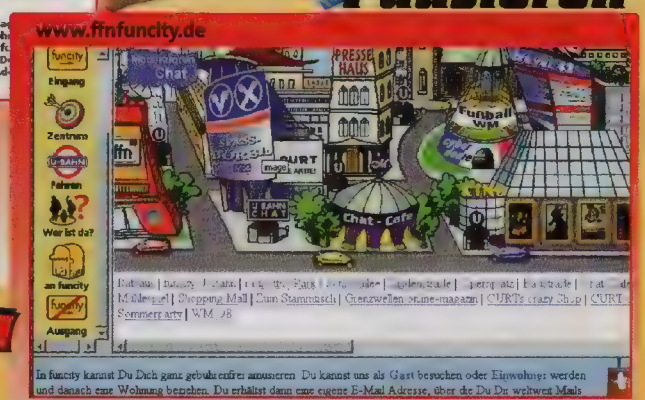
In weiter Ferne und doch so nah: Jetzt wird's Zeit für einen Gruß nach Hause

Abfeiern

*Die Reise geht weiter zu **metropolis.de**, in die Stadt Metropolis. Im „Bunker am Ende des Jahrtausends" – so wird der Ort im Web genannt – kannst Du so richtig abchatten. In verschiedenen Chaträumen treffen sich Leute und feiern Partys. Wer Lust auf kulturelle Unternehmungen hat, macht einen Ausflug in die Kunstwelt von Metropolis. Hier stellen die Bewohner der Stadt eigene Zeichnungen, Gedichte und andere Projekte vor. Auch Deine Sachen könnten bald dabei sein!*

Strand ist überall, wo Du dich ausruhst. Wie wär's denn mal mit Stadt und Party?

Pausieren



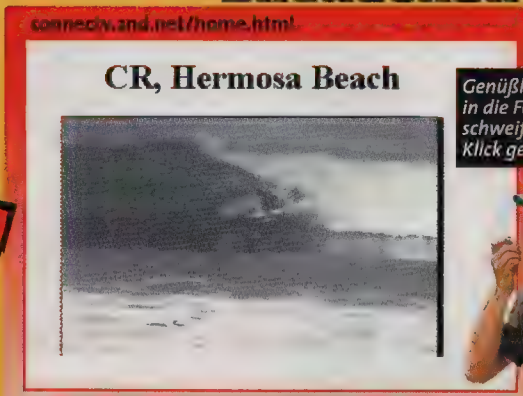
*Nach ausgiebigem Weltenbummel kommt ein Zwischenstop in Funcity gerade recht. Schau mal bei **ffnfuncity.de** und den Bewohnern des bunten Internet-Städtchens vorbei! Wer sich hier im Rathaus anmeldet, bekommt eine Wohnung mit Briefkasten (sprich Homepage und E-Mail-Adresse). Im Café trifft man sich zum Plaudern oder verabredet sich zu Partys im richtigen Leben.*

Wohin soll's denn gehn? Im Web reist Du in Sekundenschnelle um die Welt

Losfahren

*Auf geht's! Mit dem Taxi von Jon Barnes fährst Du auf der Webseite **ultimatetaxi. com** durch Aspen, Colorado. Jon hat seine Karre mit einer Kamera ausgestattet, die ständig live ins Internet überträgt. So siehst Du am Bildschirm, wer gerade im Auto sitzt! Du kannst den Fahrgästen E-Mails schreiben oder im Chat mit ihnen plaudern.*

Entdecken



Genüßlich in die Ferne schweifen: Ein Klick genügt

*Vamos a la playa! Ein Mausklick, und Du hast die Strände von Costa Rica oder Kalifornien vor Dir. Bei **connectv.2nd.net** gibt es Kameras, die rund um die Uhr Bilder von überall auf der Welt ins Netz übertragen. Lange Anfahrtswege gibt es bei dieser Art von Reise nicht – einfach genießen!*

Die eigene Homepage

Teil 6: Frames

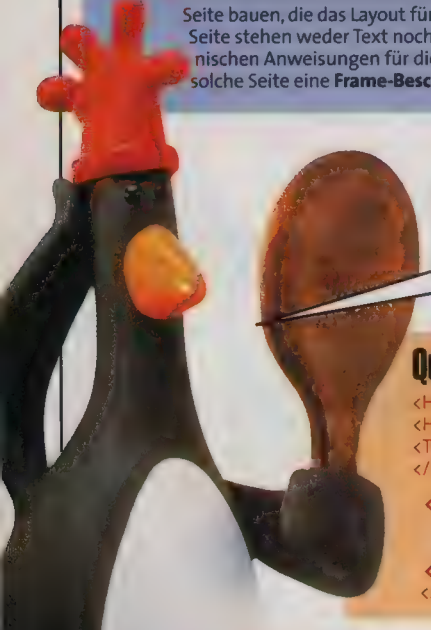
Aus eins mach zwei: Mit Frames teilst Du Deine Homepage auf. So sorgst Du für vollen Überblick!

Nach den bisherigen fünf Teilen des Online-Kurses hat Deine eigene Homepage bereits gut Gestalt angenommen. Text, Bilder, Tabellen, Animationen und eine Imagemap sind eingebaut. Jetzt kommt der letzte Schliff: Hier erfährst Du, wie man die Homepage mit Frames in voneinander unabhängige Bereiche einteilt, ein Inhaltsverzeichnis herstellt und alle Seiten gut präsentiert.

1. Layout festlegen

Darum geht's

- **Frame** ist das englische Wort für Rahmen. Im Internet umrahmt ein Frame allerdings kein Bild, sondern ein HTML-Dokument. Dabei kann man sich eine Internet-Seite wie eine Wand im Museum vorstellen, auf der mehrere Frames befestigt sind. In diesen Frames sind dann gleichzeitig verschiedene Dokumente zu sehen – nebeneinander, aber doch unabhängig voneinander.
- Welches Dokument in welchem Rahmen dargestellt wird, legst Du im HTML-Quellcode fest. Wenn sich das Dokument in einem Frame verändert, bleiben die Dokumente in den anderen Frames erhalten. Das ist beispielsweise praktisch, wenn ein Inhaltsverzeichnis immer sichtbar sein soll. Du packst es dann in einen vom restlichen Teil der Seite unabhängigen Frame.
- **Damit man alle einzelnen Seiten Deiner bisher gebauten Homepage übersichtlich von einem Menü aus ansteuern kann, baust Du sie jetzt so um, daß sie in zwei Frames eingeteilt ist.**
- Um eine Seite in Frames aufzuteilen, mußt Du eine neue Seite bauen, die das Layout für die Frames festlegt. Auf dieser Seite stehen weder Text noch Bilder, sondern nur die technischen Anweisungen für die Frames. Man nennt eine solche Seite eine **Frame-Beschreibungsseite**.



Quellcode

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Imagemap</TITLE>
</HEAD>

  <frameset cols="20%,*">
    <frame src="inhalt.html">
    <frame src="imagemap.html">
  </frameset>
</HTML>
```

So geht's

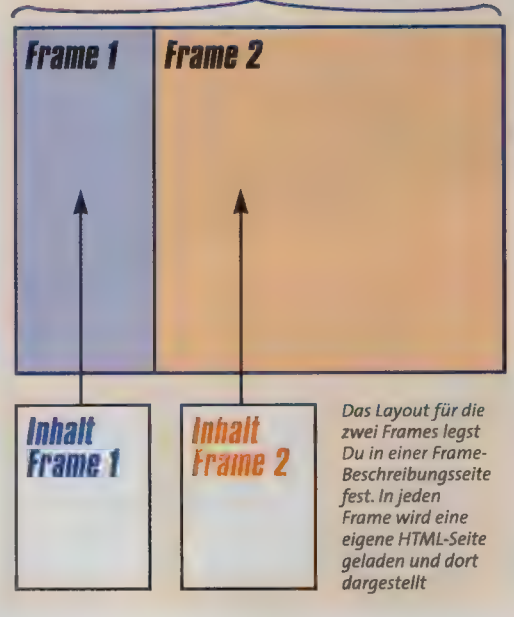
- Anders als eine ganz normale Inhalts-HTML-Seite hat eine Frame-Beschreibungsseite keinen **<body></body>**-Tag.

Statt dessen enthält die Seite die Anweisung **<frameset></frameset>**. Damit legst Du fest, daß jetzt die technischen Anweisungen für Frames der Seite folgen.

- Frames werden – ähnlich wie Tabellen – in Spalten und Reihen definiert. Spalten rechnet man von links nach rechts, Reihen von oben nach unten. Die Anweisung **cols=""** legt fest, daß jetzt Spalten kommen. Mit **rows=""** würdest Du Reihen definieren. Am besten zeichnest Du auf, in welche Teile die Seite geteilt werden soll. Du kannst Spalten und Reihen auch kombinieren (siehe Info-Kasten auf der übernächsten Seite).
- Für die Homepage von Wallace baust Du eine Seite mit zwei Spalten. Die linke Spalte nimmt 20% der Seite ein, die rechte den Rest – dafür steht der Stern als Platzhalter. So bleibt das Verhältnis zwischen den Spalten immer gleich, egal, wie groß Du das Browser-Fenster aufziehst. Du könntest die Größe der Spalten auch genau in Pixeln festlegen, etwa mit **cols="200,400"**.
- Mit **frame src=""** gibst Du für jeden der beiden Frames an, welches Dokument in ihm dargestellt werden soll. Schreibe zwischen die Anführungszeichen den Namen und das Verzeichnis des jeweiligen HTML-Dokuments. Der erstgenannte Frame ist der linke, der zweitgenannte der rechte.

Trage vorerst aber zwischen die Anführungszeichen irgendeinen Platzhalter ein, den Du dann im nächsten Schritt durch die – links bereits eingefügten – HTML-Dokumente ersetzt.

Die Internet-Seite

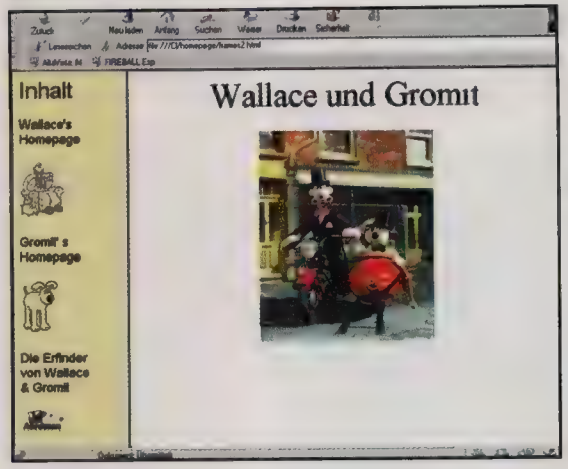


Das Layout für die zwei Frames legst Du in einer Frame-Beschreibungsseite fest. In jeden Frame wird eine eigene HTML-Seite geladen und dort dargestellt

2. Inhalt bauen

Darum geht's

- In jeden Frame auf einer Internet-Seite wird ein eigenes HTML-Dokument geladen und dann dargestellt. Die HTML-Dokumente müssen also bereits fertig vorliegen, wenn Du Deine Homepage mit Frames ansehen willst.
- Im rechten Frame soll die Seite mit der Imagemap von Wallace und Gromit dargestellt werden. Die hast Du bereits im vorigen Kursteil gebaut. Du findest diese Seite auch in AOL, Kennwort SCREENFUN, zum Downloaden.
- Im linken Frame soll ein Inhaltsverzeichnis stehen. Es listet vor allem die Menüpunkte für die folgenden Seiten Deiner Homepage auf: also für Wallaces und Gromits Homepage. Das HTML-Dokument für die Inhaltsseite baust Du jetzt.



So sieht die Seite übersichtlich aus: Im linken Frame soll dieses Inhaltsverzeichnis erscheinen, im rechten Frame die Imagemap aus dem letzten Kurs

Quellcode

```
<HTML>
<HEAD>
        <TITLE>Imagemap</TITLE>
</HEAD>
 <BODY bgcolor="Wheat">
 <font face="Arial" size="+3">Inhalt
 </font><p>
 <font face="Arial" size="+1">Wallace's
Homepage<p>
 <img src="pics/wallace_klein.gif"
 width=65 height=78 border=0><p>
Gromit's Homepage<p>
 <img src="pics/gromit_klein.gif"
 width=55 height=75 border=0><p>
Die Erfinder<br> von Wallace <br>
& Gromit</font><p>
 <img src="pics/logo.gif" width=65
 height=36 border=0>
 </BODY>
 </HTML>
```

So geht's

- Lege das Grundgerüst für eine normale HTML-Seite mit Head und Body an.
- Wähle die Hintergrundfarbe „Wheat" (engl. für Weizen). Der ganze linke Frame ist dann hellgelb eingefärbt.
- Schreibe als Überschrift „Inhalt" in der Schriftart Arial und in einer um drei Punkte größeren Schrift als sonst.
- Setze ebenfalls in Arial, nur zwei Punkte kleiner, die Unterpunkte „Wallace's Homepage", „Gromit's Homepage" und „Die Erfinder von Wallace & Gromit" auf die Liste.
- Trenne alle Unterpunkte mit Absätzen voneinander ab.
- Baue unter den drei Unterpunkten jeweils ein kleines Bild ein. Die Bilder findest Du in AOL, Kennwort SCREENFUN.
- Speichere Dein fertiges Dokument unter dem Namen „inhalt.html".

Wallace zeigt Dir, wie leicht man ein Inhaltsverzeichnis baut!

3. Frames anpassen

Darum geht's

- Sind sowohl das Dokument für die Inhaltsseite als auch das Dokument mit der Imagemap aus dem vorigen Kursteil fertig, so kannst Du beide in die Frame-Beschreibungsseite eintragen und ansehen.
- Jetzt läßt sich außerdem noch die Größe der Frames optimal auf die beiden Dokumente anpassen.
- Normalerweise sind Frames durch graue Balken voneinander getrennt und haben rechts eine Scrollbar (Bildlaufleiste). Das kannst Du in der Frame-Beschreibungsseite ändern.

Mach die Frames noch schöner!

Nach ein paar Schönheitsreparaturen ist die linke Spalte schmaler und der Trennbalken verschwunden

So geht's

- In jedem der einzelnen Frames ersetzt Du den eingefügten Platzhalter bei **frames src=""** durch das dafür gebaute HTML-Dokument, in diesem Fall „inhalt.html" und „imagemap.html".
- Verkleinere den linken Frame, so daß die Spalte schmaler wird. Mit **cols="15%,*"** nimmt der Frame nur noch 15 Prozent der Seite ein und paßt jetzt genau um das Inhaltsverzeichnis.
- Gib den beiden Frames mit **name=""** jeweils einen Namen, wie hier: **"frame1"** und **"frame2"**. Das ist nötig, damit Du später Links zwischen den verschiedenen Frames einbauen kannst.
- Schreibe in den **<frameset>**-Tag die Anweisung **frameborder="No"**. Dann werden die Frames an den Seiten nicht von grauen Balken umrahmt.
- Setze zusätzlich **border="0"** ein. Damit verhinderst Du, daß zwischen den beiden Frames ein Abstand entsteht. Vor allem bei Frames mit farbigem Hintergrund ist dieser Abstand störend.
- Mit **scrolling** gibst Du an, ob der Frame an seinem rechten Rand einen Scrollbalken (Bildlaufleiste) haben soll oder nicht. Zur Wahl stehen „Yes", „No" und „Auto". Der linke Frame soll immer ohne Scrollbalken dargestellt werden. Setze also **scrolling="no"**. Der rechte Frame soll Scrollbalken haben, wenn er soviel Text enthält, daß man scrollen müßte, um alles zu sehen. Deshalb setzt Du hier **scrolling="auto"**.
- Das Attribut **noresize** verhindert, daß ein Betrachter Deiner Homepage die Größe der Frames verändern kann. Ohne diese Anweisung lassen sich die Frames vom Betrachter mit der Maus größer oder kleiner ziehen, wodurch sich das Layout Deiner Seite verändert.

Quellcode

```
<HTML>
<HEAD>
        <TITLE>frames</TITLE>
</HEAD>
<frameset cols="15%,*"
frameborder="No" border="0">
  <frame name="frame1" src="
inhalt/.html" scrolling="No" noresize>
  <frame name="frame2" src="image-
map.html"
 scrolling="Auto" noresize>
</frameset>
</HTML>
```

4. Links einsetzen

Darum geht's

- Die fertige Seite mit zwei Frames hat den Zweck, daß Du vom Inhaltsverzeichnis links den Inhalt im Frame rechts steuern kannst. Dazu müssen die Unterpunkte des Inhaltsverzeichnisses verlinkt werden.
- Wie man Links macht, hast Du schon im ersten Teil des Web-Design-Kurses gelernt. Ganz ähnlich funktionieren Links auf einer Frame-Seite. Zusätzlich mußt Du noch bei jedem Link angeben, in welchem Frame die Seite, auf die der Link führt, später dargestellt werden soll.
- Ein Mausklick auf das Bild von Wallace soll im rechten Frame die Homepage von Wallace zeigen. Ein Mausklick auf Gromits Bild zeigt die Seite von Gromit. Der linke Frame bleibt dabei immer unverändert.

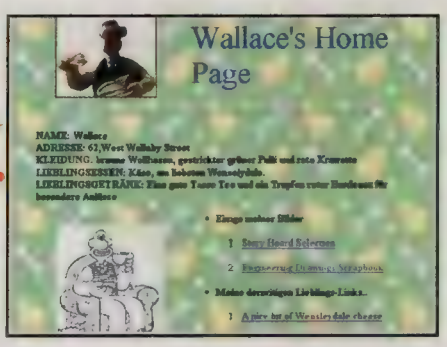
Quellcode

```
<HTML>
<HEAD>
        <TITLE>Inhaltsverzeichnis</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor="Wheat">
<font face="Arial" size="+3">Inhalt</font><p>
<font face="Arial" size="+1">Wallace's
Homepage<p>

<a href="wallace.html" target="frame2">
<img src="pics/wallace_klein.gif" width=65
height=78 border=0></a><p>
Gromit's Homepage<p>
<a href="gromit.html" target="frame2">
<img src="pics/gromit_klein.gif" width=55
height=75 border=0></a><p>
Die Erfinder<br> von Wallace <br>
& Gromit</font><p>
<a href="http://www.aardman.com"
target="_top"><img src="pics/logo.gif"

width=65 height=36 border=0></a>
</BODY>
</HTML>
```

So geht's

- Nimm Dir das Dokument inhalt.html noch einmal vor und mache Links aus den Bildern von Wallace, Gromit und dem Logo von Aardman Animations.
- Umschließe die Bilder dazu mit dem ****-Tag. Zwischen die Anführungszeichen kommt wie immer der Name der Datei, auf die der Link führen soll.
- Mit **target =""** gibst Du an, in welchem Frame die Seite dagestellt werden soll, die beim Mausklick aufgerufen wird. Dafür brauchst Du die Namen der einzelnen Frames, die Du zuvor mit **name=""** vergeben hast. Hier wurde der linke Frame „frame1" und der rechte „frame2" genannt. Die Seiten von Wallace und Gromit sollen beide jeweils im rechten Frame dargestellt werden. Tippe deshalb die Anweisung **target="frame2"**.
- Achtung: Vergißt Du das Target-Attribut, wird die Seite, auf die verlinkt wird, in denselben Frame geladen, in dem der Link steht. Das wäre hier der linke Frame, also völlig falsch. Denn hier soll ja das Inhaltsverzeichnis bleiben!
- Mit **target="_top"** legst Du fest, daß beim Mausklick Deine ganze Frame-Beschreibungsseite aus dem Browser verschwindet und statt dessen Platz für die Aardman-Homepage und ihr Layout ist. Theoretisch könntest Du diese Seite ebenso wie die Seiten von Wallace und Gromit in „frame2" darstellen lassen. Wenn man auf eine fremde Seite verweist, ist das jedoch schlechter Stil.

Du gibst bei jedem Link an, in welchen Frame er führen soll!



INFO

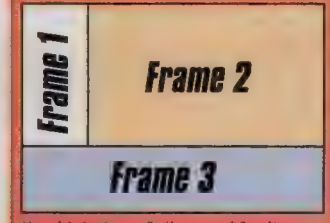
Frames verschachteln

Um kompliziertere Frame-Layouts zu erhalten, kannst Du Spalten und Reihen miteinander kombinieren.

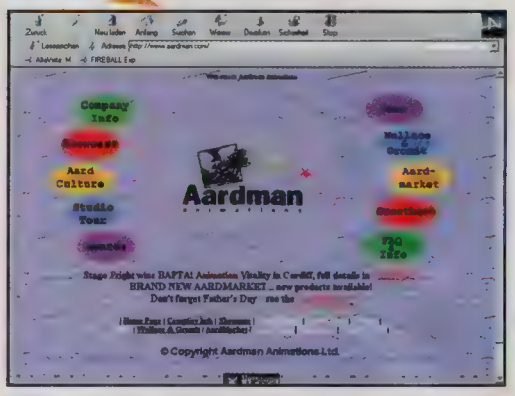
Ein Beispiel: Teile eine Seite in zwei Reihen und die obere Reihe davon außerdem in zwei Spalten (siehe Skizze unten). Der Quellcode für eine solche Seite, die zwei Spalten und eine Reihe haben soll, würde so aussehen:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>verschachtelte frames</TITLE>
</HEAD>
<frameset rows="84%,*">
  <frameset cols="17%,*">
    <frame src="">
    <frame src="">
  </frameset>
  <frame src="">
</frameset>
</HTML>
```

Dort, wo Du eigentlich den ersten Frame mit **frame src=""** beschreiben würdest, setzt Du das **frameset** für die Spalten ein, also **cols=""**.



Kombiniert aus Reihen und Spalten: ein Seiten-Layout mit drei Frames



Völlig verlinkt: *Wenn Du Links in Seiten mit Frames einbaust, mußt Du ihr Ziel angeben. Hier im Beispiel (siehe gepunktete Pfeile) holt ein Mausklick auf Wallace in Frame1 die Homepage von Wallace und stellt sie in Frame2 dar. Ein Klick auf Gromit holt die Seite mit Gromit im Flugzeug in Frame2. Und beim Klick auf das Aardman-Logo verläßt Du Deine Frame-Seite ganz*

So geht's weiter

Teil 7: *Hurra, die eigene Homepage ist fertig! Zum Abschluß erfährst Du, wie Du sie ins Internet bringst und welche Programme für weitere HTML-Basteleien nützlich sind.*

Die bisherigen Kurs-Teile verpaßt?

Teil 1-5: *Du kannst sie auch als Kopie erhalten. Schicke einen Brief mit adressiertem Rückumschlag (Standard-Brief) an:* ***BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Online-Kurs", Postfach 200221, 80002 München***

Text: Christiane Strobel · Fotos: EHAPA (6)

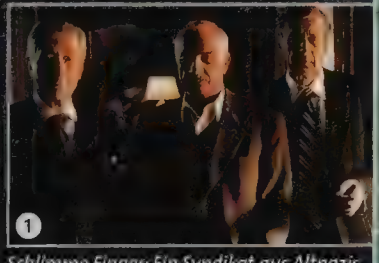
Mundgeruch und Schweißfüße sind ihre stärksten Waffen

DIE ZEITRITTER

AUF DER SUCHE NACH DEM HEILIGEN ZAHN

FIGHT THE FUTURE

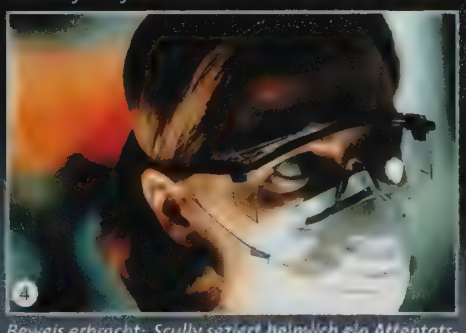
Die Wahrheit liegt irgendwo da draußen! Agent Scully und Agent Mulder wagen den Sprung auf die Kinoleinwand.



Schlimme Finger: Ein Syndikat aus Altnazis um Conrad Strughold (Armin Mueller-Stahl, Mitte) will die Weltherrschaft errichten

Fox Mulder und Dana Scully fliegen im Auftrag des FBI nach Dallas. Dort müssen sie zusehen, wie Terroristen ein Hochhaus in die Luft jagen

Der undurchsichtige Dr. Kurtzweil (Martin Landau, r.) klärt Mulder über das Hochhaus-Attentat auf: Es barg Beweise für außerirdisches Leben in einer Höhle in Texas

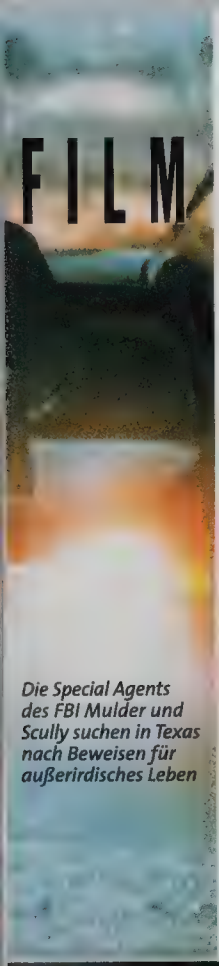


Beweis erbracht: Scully seziert heimlich ein Attentats-Opfer. Die Leiche ist eindeutig nicht menschlich. Scully und Mulder [illegible] das Rätsel zu lösen

AKTE X : DER

Die TV-Agenten David Duchovny (l.) und Gillian Anderson ermitteln diesmal auf [illegible]

FILM



Die Special Agents des FBI Mulder und Scully suchen in Texas nach Beweisen für außerirdisches Leben

Was im Fernsehen für satte Einschaltquoten sorgt und eine weltweite Fangemeinde hat, gehört ins Kino. Das dachte sich jedenfalls Chris Carter, Erfinder, Drehbuchschreiber und Produzent von „Akte X" (und „Millennium"). Nach fünf TV-Jahren läßt er jetzt seine beiden Agenten Dana Scully und Fox Mulder auf der großen Leinwand ermitteln. In den USA mit Riesenerfolg.

Wer die Serie kennt, ahnt, daß Carter auch im Film nicht lange fackelt und es erfreulich schnell zur Sache geht: Mulder und Scully, deren X-Files-Abteilung aufgelöst wurde und die nun für die Antiterror-Abteilung des FBI arbeiten, werden nach Dallas beordert. Dort sind sie Zeugen eines Hochhaus-Anschlags.

Wie sich herausstellt, steckt hinter diesem Attentat eine Organisation von Altnazis. Die Männer unter der Führung von Conrad Strughold (Armin Mueller-Stahl) und dem „Well Manicured Man" (John Neville) trafen 1948 Außerirdische und schlossen einen Pakt mit ihnen. Gemeinsam wollen sie Menschen mit genetischem Alien-Material klonen, um die Weltherrschaft zu errichten. Der Bombenanschlag sollte Beweise für die Existenz der außerirdischen Biester vernichten. Scully aber findet unter den Opfern eine nichtmenschliche Leiche.

Mulder und Scully werden von dem Fall abgezogen, ermitteln aber auf eigene Faust weiter. Ihre Spur führt sie in die texanische Wüste und zu einer Bio-Farm, in der Bienen und Mais als Genlieferanten für die Aliens gezüchtet werden. Scully erwischt es dabei eiskalt: Sie wird in die Antarktis entführt. Dort haben sich die Aliens seit über 35.000 Jahren verschanzt. Dort auch züchten sie heute in Eiskatakomben mit Hilfe entführter Frauen Klons.

Klasse gefilmt, gut gespielt, ausgerüstet mit hundsgemeinen Gruseleffekten, kribbelnd-bedrohlicher Atmosphäre und witzigen Wortduellen, ist „Akte X: Der Film" ein rundum spannender Sci-Fi-Thriller. Und es sollte keinen wundern, wenn der Nachbar vor lauter Schreck vergißt, sein Popcorn reinzuschaufeln. Denn: Die Wahrheit liegt irgendwo da draußen! Und sie ist kein bißchen witzig.

Action 1	Spannung 1	Anspruch 2

Akte X: Der Film

Sci-Fi-Thriller/USA

Start: 6.8. | **ab 12 Jahre beantr.**

http://www.xfilesmovie.com/index.html

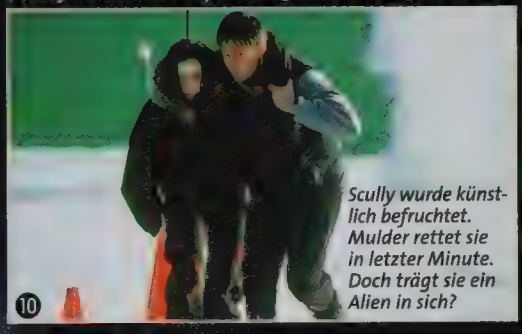
Darsteller: Gillian Anderson, David Duchovny, Martin Landau, Armin Mueller-Stahl u.a.

Und es gibt sie doch! Scully und Mulder jagen Außerirdische und Verschwörer

1

Sieht gar nicht gut aus: Die Bienen sind oberaggressiv und nicht abzuschütteln. Am besten wär' eine Flucht ins Maisfeld

Scully wurde vom Syndikat in die Antarktis entführt, Mulder (l.) angeschossen. Er muß ins Ewige Eis, um Scully zu suchen



Scully wurde künstlich befruchtet. Mulder rettet sie in letzter Minute. Doch trägt sie ein Alien in sich?

Frauen am Telefon: Das dauert. Und die Botschaft ist übel! Die zwei werden von dem Hochhaus-Fall abgezogen. Das kann ja wohl nicht sein...

Mulder und Scully ermitteln im Alleingang weiter. Sie begeben sich nach Texas, suchen die Höhle vergeblich, entdecken eine Bio-Farm und brechen ein. Ups

Man kann ja auch mal draußen gucken! Aber unter dem Stück Rasen ist auch keine Höhle. Dafür summt's ziemlich laut. Hört sich schwer nach einem Bienenschwarm an...

Interview mit Gillian Anderson

? *In der letzten Staffel der TV-Serie werden Mulder und Scully zu einer Antiterror-Einheit des FBI versetzt. Damit beginnt auch der Kinofilm. Dennoch werden die zwei mit Außerirdischen konfrontiert...*

! Und was für welchen! Die Aliens warten seit 35.000 Jahren auf ihren Auftritt. Doch alle, die die Serie kennen, werden den Kinofilm leicht verstehen. Die anderen müssen gut aufpassen.

? *Fünf Jahre Serie und nun der Film. Hat das Ihre Ansicht über Außerirdische verändert?*

! Nein, ich stand paranormalen Phänomenen und außerirdischem Leben immer unvoreingenommen gegenüber. Ich konnte mir nie vorstellen, daß wir allein im Weltraum sind.

? *Im Film geht es ebenso wie in der Serie ganz schön gruselig zu. Können Sie nach solchen Drehs ruhig schlafen?*

! Ich habe noch nie von „Akte X" geträumt. Allerdings grusle ich mich immer beim Lesen der Drehbücher. Deshalb lese ich sie am Tag, sonst könnte ich nicht schlafen.

? *Produzent und „Akte X"-Erfinder Chris Carter hat die Filmstory bis zum letzten Moment geheimgehalten.*

! Ja, sogar David Duchovny und mir gegenüber. Wir wurden extra nach Vancouver geflogen. Dort lasen wir es zum ersten Mal auf Carters Computer. Und als wir den Film drehten, bekamen wir ein Drehbuch, das auf rotem Papier gedruckt worden war. So kann man es nicht kopieren.

? *Die Stunts im Film sind haarsträubend. Haben Sie sie selbst gemacht?*

! Rennen, springen, hangeln und ähnliches ja. Aber die eigentlichen Stunts sind zu gefährlich. Das erlauben die Versicherung und das Studio nicht.

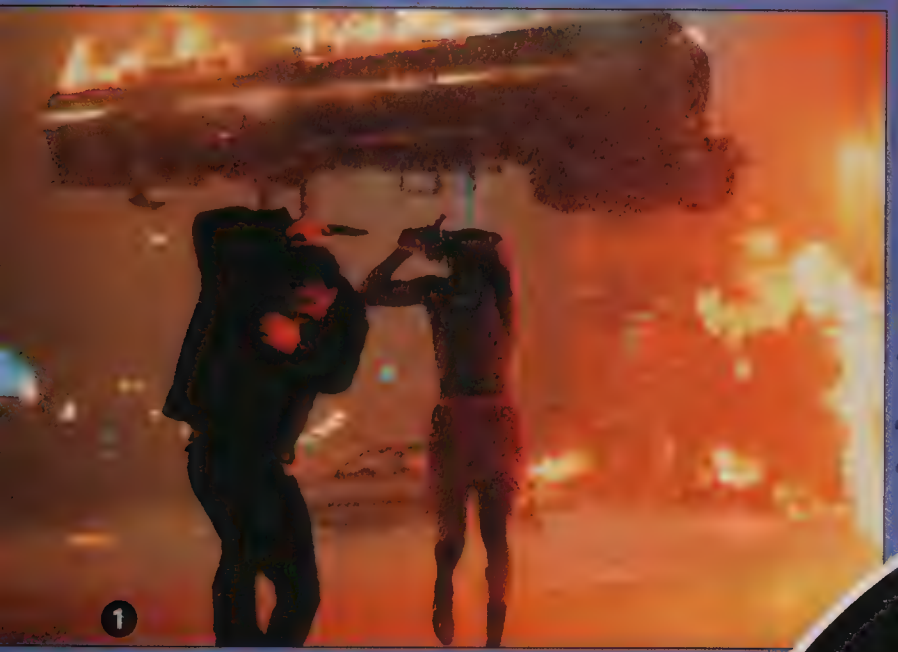
? *Werden Scully und Mulder nun ein Paar?*

! Eine richtige Liebesaffäre wird es wohl nie geben. Wann würden wir uns küssen? Kurz bevor wir auf Außerirdische zielen? Wir kommen uns nahe und driften dann wieder auseinander. Es ist wie bei einem Tanz. Aber deshalb funktioniert auch die Show so gut.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Wir verlosen fünf Packages mit jeweils einem „Akte X: Der Film"-T-Shirt, einem „Akte X"-Cap und einem „Akte X"-Schlüsselanhänger. Wenn Ihr also Lust auf noch intensiveres Mystery-Feeling habt, schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Akte X: Der Film", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 19.8.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

der Foto Glove Photos (2), Foto Fantasies (3)

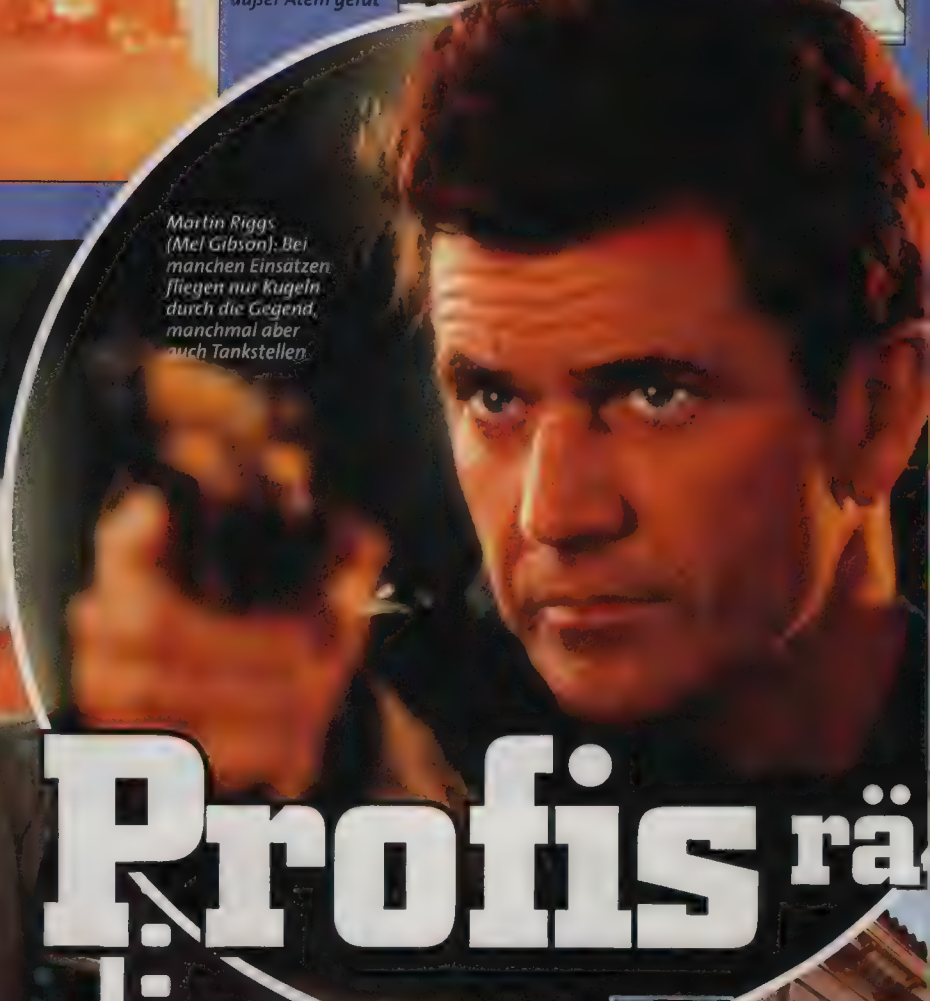


Verdeckt zu ermitteln heißt nicht, in Unterhosen rumzurennen und Psychopathen so zu ärgern, daß sie Tanklastzüge in die Luft jagen

Diesmal sind sie zu dritt einer Chinesengang auf den Fersen (v.l.): Lee Butters (Chris Rock), Murtaugh (Danny Glover) und Riggs (Mel Gibson)

Weshalb die Cops von Los Angeles Dienstwagen haben, weiß Riggs sicherlich auch nicht. Er verfolgt die üblen Chinesen gern zu Fuß. Auch wenn er bei der Lauferei immer ganz außer Atem gerät

Roger Murtaugh (Danny Glover): Er beteuert immer, er sei zu alt für diesen Scheiß – und kann's doch nicht lassen



Martin Riggs (Mel Gibson): Bei manchen Einsätzen fliegen nur Kugeln durch die Gegend, manchmal aber auch Tankstellen

Zwei Profis rä

Da steht einem schon beim Zusehen der Schweiß auf der Stirn: Mel Gibson und Danny Glover rennen wieder durch Los Angeles. Mit coolen Sprüchen, viel Action und jeder Menge irrer Stunts legen sie eine Chinesengang lahm.

Interview mit Mel Gibson

SCREENFUN: Ursprünglich hielten Sie einen vierten Teil von „Lethal Weapon" für unwahrscheinlich.

Man darf doch seine Meinung ändern, oder? Schließlich sind seit dem dritten Teil (1992) sechs Jahre vergangen. Und im Grunde freute ich mich darauf, wieder mit all den vertrauten Leuten zu arbeiten.

SCREENFUN: Sie sind ein eingespieltes Team, nehmen wir an?

Und was für eins! Jeder weiß, was der andere denkt und fühlt. Das flutscht nur so.

SCREENFUN: Ihre Rolle ist körperlich ziemlich anstrengend. Wird Ihnen das nicht langsam zu viel?

Wah Sing Ku (Martial-Arts-Star Jet Li) ist der Kopf der Chinesen-Mafia. Der Mann ist eiskalt – und so tödlich, wie er guckt

Riggs und Murtaugh am Rand des Nervenzusammenbruchs: Leo Getz (Joe Pesci, l.) quasselt ohne Punkt und Komma

Riggs und Murtaugh wollen ein chinesisches Schmugglerschiff kapern, werden aber fast selber geentert

Riggs macht vor, wie das mit dem Entern geht. Richtig klasse sieht das allerdings nicht aus. Da muß er noch mal üben!

Die Chinesen haben Murtaughs Haus zur Warnung in Brand gesteckt. Detective Lorna Cole (Rene Russo, r.) ist gerade zufällig zu Besuch

9 Mitunter springt Riggs auch von Dach zu Dach: Während der Rush Hour geht das einfach schneller!

umen auf

Versuchen wir's mal im Guten. Wir brauchen Informationen über die Typen auf dem chinesischen Schiff

Nett gefragt – aber keine Antwort? Es geht auch anders! Und wenn Riggs bohrt, tut's echt weh

Winner-Team Murtaugh/Riggs: Zahnarzt solltest Du nicht werden. Aber als Bullen sind wir unschlagbar!

Los Angeles ist bekannt für seine Erdbeben. Naturgewalten, die in Abständen auftreten und an deren Wucht nichts zu ändern ist. Ähnlich verhält es sich mit dem Cop-Duo Martin Riggs (Mel Gibson) und Roger Murtaugh (Danny Glover). Auch sie kommen immer wieder, und ihr Zerstörungspotential ist nicht zu bremsen. Erst quatschen sie einander eine Kante an den Kopf – dann hinterlassen sie ein Trümmerfeld.

Dabei begann die „Lethal Weapon"-Reihe 1987 vergleichsweise harmlos. In Teil 1 „Zwei stahlharte Profis" fuhren sie nur ein paar Autos zu Schrott. In der Fortsetzung „Brennpunkt L. A." (1989) war bereits der Eröffnungsauftritt von anderer Qualität. Während einer Verfolgungsjagd zerlegt das Duo einen Straßenzug. In „Brennpunkt L. A. – Die Profis sind zurück" (1992) versuchten sie in einem Hochhaus eine Bombe zu entschärfen. Mit durchschlagendem Erfolg – das Bombenräumkommando fand nur noch einen Schutthaufen vor.

Und jetzt kommt Teil 4: In „Zwei Profis räumen auf" findet sich eine der spektakulärsten Actionszenen ebenfalls am Anfang. Da fliegt den beiden eine Tankstelle nebst Tanklastzug um die Ohren. Zurück bleibt wieder nur ein qualmender Müllhaufen. So und ähnlich geht's Schlag auf Schlag.

Murtaugh und Riggs bekommen einen dritten Mann an die Seite, Junior-Detective Lee Butters (Chris Rock), der für allerlei verbale Blödelattacken sorgt. Komplettiert wird das Team durch Joe Pesci als Nervensäge Leo Getz. Und wo der ist, da herrscht grausiges Chaos – das kennt man ja. Alle zusammen jagen eine Chinesengang, die mit Falschgeld und illegalen Einwanderern absahnt. Als Kopf der Mobster tritt der chinesische Martial-Arts-Star Jet Li Action-Kanone Mel Gibson glatt an die Wand. Wieder mit dabei ist außerdem Rene Russo als Detective Lorna Cole. Sie ist zwar schwanger, läßt sich aber nicht davon abhalten, beinharten Jungs mit Karateschlägen übel mitzuspielen.

Auf eines also kann man sich verlassen: Auch im vierten Teil von „Lethal Weapon" wird es wieder verdammt lustig, und es kracht gewaltig.

Action 1 Spannung 2 Spaß 2

Zwei Profis räumen auf

Action-Thriller/USA

Start: 13.8. | ab 12 Jahre beantr.

http://www.iw4.com/

Darsteller: Mel Gibson, Danny Glover, Joe Pesci, Rene Russo, Chris Rock, Jet Li

Riggs und Murtaugh klopfen wieder Sprüche und legen sich mit der chinesischen Mafia an

2

Text: Kiki Brettschneider, Angelika Buscha · Interview: Edmund Brettschneider

! *Manchmal schon. Vor allem, wenn man mit einem Mann wie Jet Li zu tun hat. Jet ist der schnellste Martial-Arts-Star, den ich je gesehen habe. Er mußte sich zwingen, seine Bewegungen um die Hälfte zu verlangsamen. Sonst sieht man nicht mehr, was er macht. Und selbst dann muß man höllisch aufpassen.*

? SCREENFUN: Jet Li kam mit seinen eigenen Stunt-Leuten nach Hollywood. Haben die asiatischen Profis ihren amerikanischen Kollegen noch etwas beigebracht?

! *Das nicht. Aber gemeinsam haben sie Erstaunliches geleistet.*

? SCREENFUN: Zum Beispiel?

! *Es gibt eine Verfolgungsjagd auf dem Freeway. Dafür haben die Stunt- und Special-Effects-Leute einen neuen Sport erfunden. Wir nennen es Table-Surfing.*

? SCREENFUN: Was soll das sein?

! *Im Film wird ein ganzes Haus auf Rädern über den Freeway transportiert. Martin Riggs landet bei der Verfolgungsjagd im Haus, rennt einem der Schurken hinterher und stürzt mit ihm aus dem Fenster. Dabei nehmen sie einen Tisch mit. Und mit dem surfen sie, als seien sie auf dem Wasser. Nur daß es bei uns blanker Asphalt ist. Wirklich irre, die Szene.*

? SCREENFUN: Sie sind in Hochform. Wie machen Sie das? Regelmäßiges Training?

! *Mein Training ist sehr bescheiden. Sport langweilt mich. Ich muß mich richtig dazu zwingen. Ein bißchen Tennis ist ja okay. Aber Joggen, Radeln, Gewichtheben und solches Zeug langweilt mich gewaltig. Wahrscheinlich bin ich einfach nur mit guten Genen gesegnet worden.*

IN KÜRZE

Freeze

Horror-Thriller · Start 13.8. · ab 16 Jahre beantr. *http://www.kinowelt.de*

Martin ist Nachtwächter in der Pathologie. Ein schauriger Ort, in dem u.a. Leichen verschwinden. Mit Ewan McGregor. 2

Blöde Leiche, bleibst du wohl tot?

Phantoms

[illegible] · Start 6.8. · ab 16 Jahre beantr. *us.imdb.com/Title?Phantoms+(1998)*

Rose McGowan, Peter O'Toole

In einem Wintersportort sind alle Einwohner tot. Schuld sind fliegende Monster. Grauslig. 3

Echt blond

Komödie · Start 23.7. · ab 12 Jahre beantr. *us.imdb. com/search*

Manhattan ist irre: Jede Menge Stories über verrückte Typen aus der Fashion- und Filmwelt. Mit Daryl Hannah. 2

Im Klammergriff von Bodybuildern

Martha trifft Frank, Daniel und Laurence

Komödie · Start 2.7. · ab 12 Jahre

Dreimal Blumen für die Angebetete

Der Anschiß lauert überall: Drei Männer verlieben sich unabhängig voneinander in Martha. Der Haken: Alle drei sind Freunde. Typisch Martha: Sie merkt erst nichts. 2

Sehr verdächtig

Klamauk · Start 23.7. · ab 12 Jahre beantr. *http://wrongfully-accused.com/*

Gagparade: Stargeiger (Leslie Nielsen) wird des Mordes verdächtigt, verhaftet und flieht. Platte Hau-drauf-Komik. 3

Bitte nicht schon wieder Würmer!

Stadt der Engel

Himmlisch!

Engel Seth langweilt sich beim Routinejob: In Los Angeles begleitet er die Sterbenden in den Himmel. Sein überirdisches Leben gerät aus den Fugen, als er sich in die Herzchirurgin Maggie verliebt. Seth nimmt menschliche Gestalt an, um Maggie zu gewinnen. Die bodenständige Ärtzin aber mag nicht glauben, daß der Fremde ein Engel ist. Wo gibt's denn auch so was! Trotzdem verliebt sie sich. Seth muß nun hinkriegen, ein sterblicher Mensch zu werden. Himmlisches Vergnügen mit Meg Ryan und Nicolas Cage nach Wim Wenders.

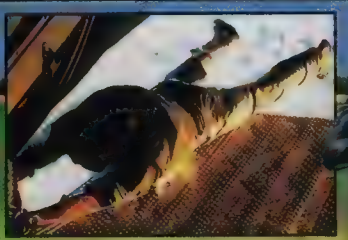
Diese Routine! Engel Seth (NIcolas Cage) begleitet die Sterbenden ins Himmelreich

Maggie (Meg Ryan) ist unsterblich verliebt in den Himmelsboten Seth

Der Cascadeur

Action made in Germany

Der Untertitel lautet „Die Jagd nach dem Bernsteinzimmer" und sagt alles, was man wissen muß: Junge Kunsthistorikerin (Regula Grauwiller) sucht nach dem im Zweiten Weltkrieg verschollenen Bernsteinzimmer, gerät ins Visier einer kriminellen Bande (u.a. Heiner Lauterbach), trifft zufällig klasse Typen (Hardy Martin) und besteht mit ihm zusammen brenzlige Situationen. Da der Film von und mit dem Ex-Stuntman Hardy Martin ist, läßt sich denken, worum's wirklich geht: um möglichst viel High-Energy-Action, clevere Stunts, Verfolgungsjagden, chice Akrobatik, ein bißchen Liebe, wenig Handlung.



Frische Luft tut gut. Aber muß man dafür den ganzen Flug draußen rumhängen?

Action 2 · Spannung 3 · Anspruch 3

Der Cascadeur
Actionkrimi/D

Start:30.7.
ab 12 Jahre beantr.

www.german-cinema.de/magazine/

Böse Gang will netter Frau an den Kragen: Action und Stunts, soviel das Herz begehrt

3

Rennen ist blöd. Nächstes Mal nehmen wir die Vespa

KINO TOP 5

1. **Deep Impact** MIT MORGAN FREEMAN
2. **Das Mercury Puzzle** MIT BRUCE WILLIS
3. **Der gebuchte Mann** MIT JENNIFER ANISTON
4. **Agent Null Null Nix** MIT BILL MURRAY
5. **Titanic** MIT LEONARDO DICAPRIO

NEU AUF VIDEO

Comedian Harmonists

ab 12 Jahre

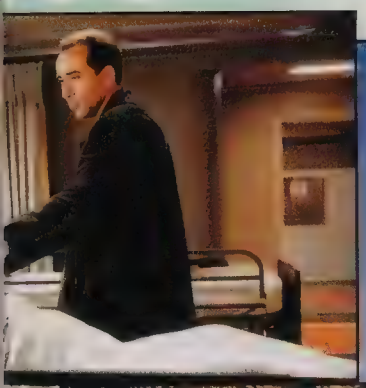
Sie waren die erste Boy Group der Welt: die A-Capella-Gruppe Comedian Harmonists. In den Zwanzigern feierten sie Erfolg auf Erfolg, in den Dreißigern zwangen die Nazis drei von ihnen ins Exil, weil sie Juden waren. Ausgezeichnet mit dem Deutschen Filmpreis. Mit Kai Wiesinger. 1

Double Team

Action
ab 16 Jahre

Hongkong-Regisseur Tsui Hark schickt Mickey Rourke als Topterroristen los, der sich an dem Ex-Antiterror-Spezialisten Jean Claude van Damme rächen will. Mit von der Partie in diesem Baller-Streifen ist Dennis Rodman, der die Haarfarbe schneller wechselt als andere die Unterhosen. Viel Lärm um Nichts. 4

Text: Angelika Buscha · Fotos: Yoram Kamana/Shooting Star (2), Shooting Star (2), Photofest (2), Globe Photos, Jeff Slocomb/Outline



Maggie ist verwirrt: Engel gibt's doch gar nicht!

Action	Spannung	Anspruch
Stadt der Engel Komödie/USA	Start: 23.7.	ab 12 Jahre beantr.

us.imdb.com/Title?City+of+Angels+(1998)

Himmlisches Vergnügen: Gelangweilter Engel verliebt sich in ungläubige Ärztin

2

Die Zeitritter

O Mann! Ritter & Technik

Die Besucher" (1993) sind wieder da: Ritter Godefrey (Jean Reno) und Knappe Jacquouille (Christian Clavier) treiben sich erneut im 20. Jahrhundert herum, wo sie sich mit den Neurosen ihrer Nachkommen, den Tücken des modernen Wohnungsbaus und der neumod'schen Technik herumschlagen. Und dann stinken sie auch noch aus dem Mund!

Manch quatsch ander klamp die Lieb in Star

Action	Spannung	Spaß
Die Zeitritter Komödie/Frankreich	Start: 30.7.	ab 6 Jahre beantr.

http://www.tobis.de/0002-_tobis.html

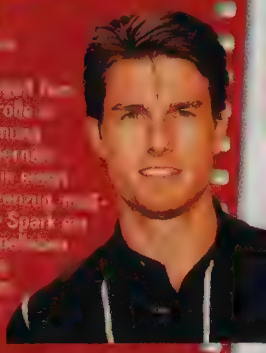
Sie kommen aus dem Mittelalter, stinken wie Frettchen und können nicht mal Auto fahren

3

PROMI-TALK

Will Smith

Tom Cruise



Mark Wahlberg

Brad Pitt

Ben Affleck

Liebe in jeder Beziehung

Tango gefällig? Nina beim Nahkampf

George (Paul Rudd, l.) liebt Paul. Der hat noch einen Freund, aber was soll's

Auch blöd: Das Baby hat zwei Väter, nur Mama Nina ist noch solo

Vertrackt: Wer liebt wen?

Männer haben ein Rad ab. Frauen sowieso: Nina (Jennifer Aniston) ist schwanger, will aber nicht mit Papa Vince zusammenleben. George (Paul Rudd) erfährt, daß sein Freund einen anderen hat und zieht bei Nina ein. Die zwei wollen das Kind gemeinsam großziehen. Das klingt nett. Doch der Film ist eine Komödie, und deshalb läuft alles schief: Nina verknallt sich in George und der sich in Paul. Vince baggert derweil an Nina rum, die an George und der an Paul. Dazwischen gibt's drafflige Ex-Lover und eine Geburt. Das Kind hat zwei Väter und Nina keinen Mann. Schmuseweich und lustig.

Action	Spannung	Spaß
Liebe in jeder... Komödie/USA	Start: 13.8.	ab 12 Jahre beantr.

http://www.filmzone.com/foxmovies

Das kann ja heiter werden! Alle haben Herzflimmern. Aber alle durch die falschen Typen.

2

Wieder allein zu Haus

Komödie
ab 6 Jahre

Ein Diebesquartett ist auf der Suche nach einem Mikrochip. Der steckt in einem Spielzeugauto, und das gehört dem achtjährigen Alex. Der hat Windpocken, ist allein zu Haus und kämpft in Macaulay-Culkin-Manier gegen das hochgerüstete Gangsterpack.

2

Im Auftrag des Teufels

Krimi
ab 16 Jahre

Milton (Al Pacino) ködert Anwalt Lomax (Keanu Reeves) ,u.a. mit einer spektakulären Karriere, in seine Kanzlei einzusteigen. Lomax' Frau kriegt Alpträume, Kollege Eddie wird ermordet. Lomax kriegt höllische Angst. Teufel Milton lacht sich ins Fäustchen.

2

VIDEO TOP 5

1. **Projekt: Peacemaker** *MIT NICOLE KIDMAN*
2. **Alien - Die Wiedergeburt** *MIT SIGOURNEY WEAVER*
3. **Air Force One** *MIT HARRISON FORD*
4. **Spawn** *MIT MICHAEL JAI WHITE*
5. **Fletchers Visionen** *MIT MEL GIBSON*

Bücher

Damit Ihr am Strand nicht auf Eure Serien-Helden verzichten müßt, hat sich SCREENFUN bei den Buchverlagen umgesehen.

Sven, Nick und ihre Gang surfen montags und freitags bei der ARD „Gegen den Wind"

Soaps

Gegen den Wind

ROLF GIESEN
Springflut
BSV Verlag – 12,80 DM

Die Surfcracks Nick und Sven aus St. Peter Ording erleben gemeinsam mit ihrer Clique eine Hochzeit, diverse Surf-Events, falschverstandene Freundschaft und einen Mordanschlag. ***Fazit:*** *Baywatch Light für Strandnachmittage.*

ROLF GIESEN
Die Clique/ Neue Abenteuer der Clique
BSV Verlag – 14,80 DM

Zwei Bände in einem: Darin geht's um Surf-Duelle, Betrug und Millionendeals. ***Fazit:*** *Für Leseratten, die einfach nicht selbst aufs Surfboard oder ins Wasser wollen.*

Die Schole am See

JENNY BENTIN
Gigolos
Wunderlich TB Verlag – 8,00 DM

Mario und Karlchen schalten eine Kontaktanzeige als Gigolos, Mira erpreßt Stefan, und Carla verliebt sich in Lolle. ***Fazit:*** *Tolldreiste Geschichten und eine Lektion, wie klamme Kids ihr Taschengeld besser nicht aufmöbeln!*

ANNA LEONI
Ein heißer Empfang
Wunderlich TB Verlag – 8,00 DM

Die neue Lehrerin Vera hat Probleme mit Lehrer Blüm und der Schülergruppe „Die Prinzenhäusler." ***Fazit:*** *Vielleicht sollte man Neu-Lehrer unter Artenschutz stellen!*

JENNY BENTIN
Spiel mit dem Feuer
Wunderlich TB Verlag – 8,00 DM

Marios Ex-Freundin ist schwanger, Eric und Vanessa sollen verkuppelt werden, und Stefan hat einen Riesenbammel vor der Abiklausur. ***Fazit:*** *Da tobt mal wieder das Leben!*

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

ANNA LEONI
Der Verdacht!
Dino Verlag – 16,90 DM

Während Charlies Freund Leon unschuldig im Gefängnis sitzt, stellt Charlie fest, daß er schuld am Tod von Oliver Thalberg ist. ***Fazit:*** *Charlie braucht dringend eine Omi mit klasse Ratschlägen oder einen Lebenshilfe-Ratgeber.*

ANNA LEONI
Im siebten Himmel
Dino Verlag – 16,90 DM

Heiraten? Nein, danke! Dachten Flo und Andy. Doch dann verliert Flo ihr Baby. Andy steht zu ihr, und alles wird gut. ***Fazit:*** *Die Liebe heilt alle Wunden – zumindest in Soaps.*

ANNA LEONI
Zarte Gefühle
Dino Verlag – 16,90 DM

Cora ist in Moritz verknallt, doch der Halunke läßt sie fallen. Dafür macht ihr Nico vor allen Schülern eine Liebeserklärung. ***Fazit:*** *Achtung, Jungs! Bei öffentlichen Liebeserklärungen werden noch jedem Mädchen die Knie weich!*

ANNA LEONI
Flo und Andy Das Traumpaar
Dino Verlag – 16,90 DM

Flo ist schwanger und Andy will, daß sie ihren Job schmeißt. Flo ist sauer, und es gibt Dauerstreß. ***Fazit:*** *Leitfaden für Mädels, wie man Jungs mit blöden Ansichten weichkocht!*

GZSZ Stars 97/98
Dino Verlag – 9,80 DM

Alle GZSZ-Stars in einem Band: mit privaten Fotos, Interviews, Porträts und Hintergrundinfos über die Serienfiguren. ***Fazit:*** *Gehört in jeden Fan-Urlaubskoffer. Alle anderen kriegen eher einen Knall.*

Unter uns

UTA DAMIAN
Geheime Liebe
Dino Verlag – 16,90 DM

Roman und Sue sind ineinander verliebt. Doch Romans Vater ist gegen diese Liebe. Was tun? Flucht ist angesagt. Doch Romans Papa kommt den beiden auf die Spur. ***Fazit:*** *Sind solche Eltern nicht längst ausgestorben?*

Unter uns
Dino Verlag – 9,80 DM

Auch zu dieser Serie gibt es den Sammelband mit Porträts und Privatfotos Eurer Stars sowie viele Informationen über die jeweiligen Rollen. ***Fazit:*** *Nur für Fans! Kann man prima mit an den Strand nehmen und drin rumblättern.*

Mystery

Akte X

EASTON ROYCE
Akte X Stories: Blut
VGS Verlag – 18,00 DM

Looser Ed wird wahnsinnig, Garys Firma geht Pleite und reißt vier Leute mit in den Abgrund, Bonnie sieht rot, genauer: blutrot. ***Fazit:*** *Aus braven Bürgern werden amoklaufende Killer. Gespenstisch.*

Comics

Superman und Lois: Zwei stahlharte Profis im Fantasy-Reich

Text: Angelika Buscha

zu TV-Serien

Aliens unter uns – eine blöde Vorstellung?

Scully (Gillian Anderson) und Mulder (David Duchovny) kommen jetzt ins Kino (s. S. 112)

BRAVO SCREENFUN AKTION!

BRAVO SCREENFUN verlost fünfmal das Buch „Antikörper" von Kevin J. Anderson. Für Fans ein Muß, denn Anderson hat das Buch signiert! Wenn Ihr also Lust auf noch mehr „Akte X" habt, schreibt eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Antikörper", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 19.8.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

KEVIN J. ANDERSON
Antikörper
VGS Verlag – 32,00 DM

Das DyMar-Krebsforschungszentrum explodiert. In den Trümmern findet man den Nachtwächter, der jedoch nicht an Verbrennungen, sondern an einem extrem ansteckenden Krebs gestorben ist. Es gibt ein Antimittel. Der Entdecker verbrannte, seine Frau, sein leukämiekranker Sohn und sein Hund sind verschwunden. Weitere Todesopfer werden aufgefunden. Gleichzeitig berichtet ein Tierarzt über die wundersame Heilung eines schwerverletzten Hundes. Scully und Mulder suchen die Frau des Erfinders. Doch nach der fahnden auch ein durchgeknallter, infizierter Wissenschaftler und höchste Regierungsstellen. **Fazit:** *„Die Wahrheit ist irgendwo da draußen" heißt es auch diesmal wieder.* 1

Outer Limits

JOHN PEEL
Die unbekannte Dimension
BSV Verlag – 25,00 DM

Zwei Stories in einem Band: Außerirdische landen in der Wüste und ein Krieg droht. Ein Kind hat eine besondere Gabe und wird entführt. **Fazit:** *Thrill und Grusel garantiert.* 2

JOHN PEEL
Im Grenzbereich des Unbekannten
BSV Verlag – 25,00 DM

Der zwölfjährige Brandon trifft sich selbst als Erwachsener. Rebellische Teenager sind auf einmal angepaßt und nett. **Fazit:** *Zwei Thriller-Stories für harte Jungs.* 2

EASTON ROYCE
Akte X Stories: Blitzschlag
VGS Verlag – 18,00 DM

In Connerville wurden vier Menschen vom Blitz erschlagen. Mulder ist skeptisch und sucht den einzigen Überlebenden auf. **Fazit:** *Besser nicht bei Sommergewitter lesen. Es könnte ein Blitz einschlagen!* 2

HARTFIELD/ BURT
X-Master
VGS Verlag – 18,00 DM

„Der ultimative Test für X-Philes und X-Perten": Seid Ihr Experten für Monster, Mythen und Mutanten? Dieses Buch sagt es Euch. **Fazit:** *Wenn nicht, könnt Ihr mit Hilfe der Lösungen ganz schnell welche werden! Klasse für Gruppenreisen.* 1

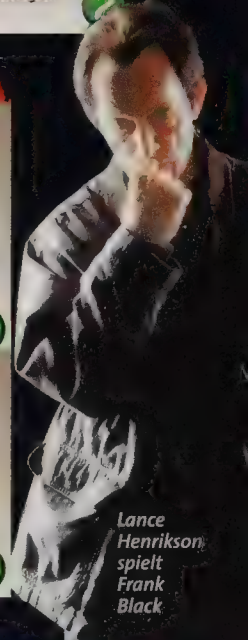
Millennium Sat 1, freitags, 22.15

KRICK/WESTPHAL/ZUCCHETTI
Das Grauen beginnt
Heyne Tb – 14,90 DM

Porträt des Erfinders Chris Carter, Hintergrundinfos zu den Figuren, Schauspielern und Themen. **Fazit:** *Informatives für anspruchsvolle Vielleser. Ideal für verregnete Tage.* 2

LEWIS GANNET
Der Franzose
Dino Verlag – 25,00 DM

Serienkiller mordet blonde Frauen und vergräbt Menschen lebendig. Frank Black verfolgt wieder mal eine grauslige Spur, die niemand außer ihm sehen kann. **Fazit:** *Horrorvisionen – nur für Jungs mit Ballerspielerfahrung!* 2



Lance Henrikson spielt Frank Black

Superman

Superman
Dino Verlag – 39,90 DM

Sechs Comics in einer Sammlerbox (siehe links), inklusive eines Aufstellers (l. u.), eines Aufklebers, eines Riesenposters, einer Superman-Checklist und der 12seitigen Superman-Historie. **Fazit:** *Die neuesten Abenteuer und dazu alles, was der Sammler braucht.* 1

MCCLOUD/BURCHETT/AUSTIN...
Batman & Superman
Dino Verlag – 3,90 DM

Superman muß ein geklautes Gerät wiederbeschaffen. Batman ist im Urlaub. Dafür aber löst Batgirl einen Entführungsfall. **Fazit:** *Zwei Teufelsbraten in einem Band.* 2

Superman Special
Dino Verlag – 7,90 DM

Sonderausgabe zu zwei Events, „Trial of Superman" und „Underworld – Hölle auf Erden". Außerdem ein Who is Who über Superboy und Steel sowie Fakten und Klatsch aus dem Superman-Universum. **Fazit:** *Geballte Ladung Action und Fantasy.* 1

Die Simpsons

Bart Simpsons Horror-Show
Dino Verlag – 4,90 DM

Lisa züchtet eine fleischfressende Pflanze, Bart jagt einen weißen Hai und verwandelt sich im nächsten Abenteuer in einen Panther. **Fazit:** *Völlig abgefahrene Geschichten mit den kultigen TV-Stars.* 1

AIBEL, BERGER, ROSENTHAL...
Simpsons – Wenn die Sonne brennt...
Dino Verlag – 3,90 DM

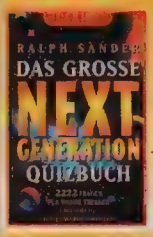
Homer bringt einen Penner mit nach Hause, der sich als Chef des Duff-Bierimperiums entpuppt, stirbt und Homer den Konzern hinterläßt. **Fazit:** *Blödheit kennt keine Grenzen!* 2

Simpsons Comic Spektakel
Dino Verlag – 16,90 DM

Acht schräge Stories wie „Die phantastische Reise ins Verdauen" oder „Die Leichtigkeit des Biers". **Fazit:** *Zirka 160 Seiten Nonsens. Nach der Lektüre habt Ihr einen coolen Spruch für jede Lebenslage parat.* 2

Science Fiction

Star Trek



RALPH SANDER
Das große Next Generation Quiz Buch
Heyne Tb – 12,90 DM

2222 (und ein paar mehr) Fragen für Trekker und solche, die es werden wollen. **Fazit:** *Hinten gibt's die Lösungen. Da können nicht ganz so Schlaue echte Trekker verblüffen.* 1

DIANE CAREY
The Next Generation – Invasion 1
Heyne Tb – 12,90 DM

Aliens sprengen eine Sonne im Klingonischen Imperium. Cpt. Kirk und seine Crew sollen den Klingonen helfen. **Fazit:** *Cpt. Kirk und seine Enterprise sind nicht zu toppen.* 2

Die Programm-Highlights im Juli/August

Spielfilme

DONNERSTAG, 23. JULI
20.15 ARD
SCHIMANSKI: BLUTSBRÜDER
SHOWVIEW: 779-9-269

Da geht's rund: Schimanski soll Wirtschaftsverbrecher Mandel von Belgien nach Düsseldorf überführen. Auf ihrer Spur: Profi-Killer.

FREITAG, 24. JULI
20.15 PRO 7
OSCAR – VOM REGEN IN DIE TRAUFE
SHOWVIEW: 630-1-786

Zum Teufel mit der Ehrlichkeit: Gangster Snaps wird ehrlicher Banker, der von seinem Buchhalter reingelegt wird. Und Tochter Lisa ist von dem Hobby-Betrüger schwanger. Papa trifft der Schlag.

Hat's echt schwer: Sylvester Stallone

SAMSTAG, 25. JULI
20.15 SAT 1
PROTOCOL
SHOWVIEW: 94-4-58

Wird nie 'ne feine Dame: Serviererin verhindert Attentat auf einen Emir, wird zur Nationalheldin und benimmt sich voll daneben.

Nicht gesellschaftsfähig: Sunny (Goldie Hawn) redet viel zu viel dummes Zeug

SONNTAG, 26. JULI
20.15 SAT 1
ICH LIEBE DICH ZU TODE
SHOWVIEW: 858-8-249

Ulk: Pizzabäcker Joey ist ein Weiberheld. Deshalb will seine Frau, daß er stirbt. Joey überlebt einen Giftanschlag, eine Autobombe und einen Kopfschuß. Mit Kevin Kline.

Bist Du Dir sicher, daß Du ihm Gift und keine Schlafpille gegeben hast?

DONNERSTAG, 30. JULI
20.15 PRO 7
DIE AUSHILFE
SHOWVIEW: 848-4-479

Geht über Leichen: Die junge Angestellte Kris wird Manager Peter Dern als Aushilfe zugeteilt. Sie ist nett, ehrgeizig und mörderisch. Mit Lara Flynn Boyle („Twin Peaks").

Mordsweib: Ich flirte Dich zu Tode

SAMSTAG, 1. AUGUST
20.15 PRO 7
CROCODILE DUNDEE
SHOWVIEW: 717-2-807

Mick „Crocodile" Dundee kennt sich im australischen Busch prima aus, legt Krokodile ohne viel Federlesens flach, hat noch nie eine größere Stadt gesehen und besucht ausgerechnet New York. Niemand ist dort vor seinem naiven Holzfäller-Charme sicher. Mit breitem Grinsen teilt er seine Breitseiten aus: an Gangster und die Society.

„Crocodile" Dundee (Paul Hogan, M.)

SONNTAG, 2. AUGUST
20.15 ZDF
EINS UND EINS MACHT VIER
SHOWVIEW: 914-3-444

Görenpower: Die neunjährige Waise Amanda und die gleichaltrige Millionärstochter Alyssa sehen aus wie Zwillinge, treffen sich in einem Camp und tauschen die Rollen.

Woher sollen wir denn wissen, wer Amanda und wer Alyssa ist?

MONTAG, 3. AUGUST
20.15 ZDF
MIT VOLLEM EINSATZ
SHOWVIEW: 911-0-116

Kommissarin Jean Martin arbeitet bei der Sitte. Doch die Fälle gehen ihr zu sehr unter die Haut. Sie läßt sich zum Morddezernat versetzen. Die Jungs da sind knallhart und machen ihr das Leben zur Hölle. Mit Linda Hamilton und Rapper Coolio.

SONNTAG, 9. AUGUST
20.15 ZDF
SPRACHLOS
SHOWVIEW: 998-9-248

Wo die Liebe hinfällt: Julia und Kevin sollten sich beruflich spinnefeind sein. Sie schreiben die Wahlkampfreden für die Senatsanwärter in New Mexiko. Er für den republikanischen, sie für den demokratischen. Sie verlieben sich Hals über Kopf ineinander und haben Streß, müssen sich in Autos verstecken und über dunkle Korridore sprinten.

Geena Davis und Michael Keaton

MONTAG, 3. AUGUST
20.15 PRO 7
AKTE X – DIE UNHEIMLICHEN FÄLLE DES FBI
SHOWVIEW: 822-9-8574

Einen Abend lang geht's nur um „Akte X":
20.15: Ferngesteuert
21.15: Tunguska, Teil 1/2
23.20: Das Geheimnis der Akte X

Serie

SAMSTAGS/SONNTAGS
9.10 KiKA
DISNEY'S PEPPER ANN
SHOWVIEW: 238-2-654 (25.7.)

Pepper Ann ist sich sicher: Die Mama nervt, und Schwester Moose ist eine Zicke. Verlassen kann sie sich allein auf ihre beste Freundin Nicky. Zeichentrick.

SAMSTAGS, AB 18. JULI
11.30 PRO 7
DIE MASKE
SHOWVIEW: 32-96 (18.7.)

Stanley Ipkiss, kleiner Angestellter mit Komplexen, findet eine afrikanische Maske. Durch sie verwandelt er sich ruckzuck in einen rotzfrechen Supertypen. Zeichentrick nach gleichnamigem Kinofilm.

Meine Tüte ist die größte, basta!

MONTAG-FREITAG
9.05 ZDF
QUASIMODO
SHOWVIEW: 566-9-822 (22.7.)

Waise Quasimodo ist 16 Jahre alt, wird wegen seines Buckels gehänselt und läutet die Glocken von Notre Dame. Diakon Frollo verachtet ihn. Zeichentrick.

MONTAG-FREITAG
11.30 PRO 7
TROPICAL HEAT
SHOWVIEW: 22-66 (22.7.)

Sonnyboy Nick liebt kühle Drinks und scharfe Mädchen, wenn er nicht gerade knifflige Fälle als Privatdetektiv löst. Seine Partnerin, Ex-Reiseagentin Sylvie, ist neu in dem Job und muß sich an Nicks Lotterleben erst gewöhnen. Krimiserie.

Immer im Einsatz: Sylvie und Nick

SAMSTAGS, AB 25. JULI
14.30 PRO 7
MALIBU BEACH
SHOWVIEW: 83-80 (25.7.)

Die 16jährige Chloe und ihr Bruder haben's gut: Ihre Eltern sind schwerreich. Sie verliebt sich in den rebellischen Zack. Das gibt einen Haufen Zoff in Malibu.

FREITAGS, AB 7. AUGUST
19.25 ARD
BIGGI
SHOWVIEW: 624-129

Der Sohn ist ein Spießer, der Mann beschäftigt, und Biggi hat die Nase voll von Kochlöffel und Bügeleisen. Zum Entsetzen der Familie mietet sie sich ein Atelier.

Biggi (Gila von Weitershausen, M.)

Fun

SONNTAG, 26. JULI
11.00 VOX
BBC EXKLUSIV
SHOWVIEW: 914-152

DJs sind immer auf Achse: Einer der begehrtesten DJs ist LTJ Bukem. Er fliegt mit seinem Team um den halben Globus und legt in den größten Discos und Musikhallen dieser Welt auf. Witziger Bericht über LTJ Bukems Nachtschichten zwischen London, Tokio und New York.

Bei der Nachtarbeit: LTJ Bukem

SONNTAG, 26. JULI
17.55 RTL 2
TOUCHÉ UND THE BOYZ: YOUNG STARS ON TOUR
SHOWVIEW: 778-0-220

Musik-Special über die zwei deutschen Boygroups, bei denen Mädels gern ausrasten. Reportage über ihren Alltag, ihre Konzerte und ihre Hits. Und natürlich gibt's auch Interviews.

SONNTAG, 2. AUGUST
17.55 RTL 2
YOUNG DEENAY: YOUNG STARS ON TOUR
SHOWVIEW: 590-1-208

Mit dem Song „Walk On By" hielt sich die 19jährige Rapperin Young Deenay wochenlang an der Spitze der Charts. Und auch ihre neue Single „Wanna be your Lover" sicherte sich direkt nach der Veröffentlichung einen Platz in den Top 10. Die Autoren Kena Amoa und Jörg Heidelberg begleiteten Young Deenay auf ihrer Tour quer durch Deutschland.

FREITAG, 7. AUGUST
23.15 RTL
VERONAS WELT
SHOWVIEW: 931-4-303 (7.8.)

Wem es zu spät ist, der kann die Show ja aufnehmen. Die gieksende „Peep"-Moderatorin Verona Feldbusch kriegt nun eine echte Late-Night-Show. Zunächst dreizehn Mal darf sie sich prominente Gäste einladen. Als Kulisse dient Veronas nachgebautes Wohnzimmer. Da dürfen die Fragen sicherlich intim werden.

Hat 'ne neue Show: Verona Feldbusch

SAMSTAGS, AB 2. AUGUST
17.45 RTL
EXKLUSIV WEEKEND
SHOWVIEW: 930-7-208

Exklusiv Weekend mit Frauke Ludowig kommt immer eine Stunde lang. Diesmal ist sie live beim Formel-1-Rennen am Hockenheimring dabei, guckt in die Boxen und spricht mit den Fahrern. Außerdem kann in jeder Sendung ein Zuschauer seinen Lieblingspromi treffen.

SAMSTAG, 25. JULI
22.00 RTL
DER FERIENMANN
SHOWVIEW: 37-7-48

„Der Ferienmann" Thomas Hackenberg („Wie bitte?") guckt auf Mallorca in fremde Kochtöpfe und sorgt zusammen mit RTL-Komiker Markus Maria Profitlich für jede Menge Spaß in der Glotze.

Text: Angelika Buscha · Fotos: ASA, Matthias Nordiek

Reportage

MO-FR, AB 27. JULI
UNTERWEGS MIT INSPECTOR GADGET
SHOWVIEW: 303-78-337

Zeichentrick-Doku-Reihe: Inspector Gadget reist zu den Sehenswürdigkeiten der Welt, nach San Francisco und weiter.

Wie wär's denn mal mit Sydney?

SAMSTAG, 25. JULI
DIE ERDE LEBT – WELT AUS EIS
SHOWVIEW: 964-5-496

Wie schaffen es Pflanzen und Tiere, in extremer Kälte zu überleben? Die Forscher beobachten unter anderem Kaiserpinguine bei der Brutpflege, Elefantenrobben in der Antarktis und Eisbären bei ihren Raubzügen unter Wasser.

Gut gegen Kälte: bißchen knutschen

SONNTAG, 26. JULI
TSCHURINGA
SHOWVIEW: 479-9-065

Curacao – Insel der Schmuggler: Kleincuracao ist bis heute ein Schlupfwinkel für kleine und große Kriminelle. Abenteuerreportage der etwas anderen Art.

DONNERSTAG, 30. JULI
SPIEGEL TV EXTRA: PROFILER
SHOWVIEW: 488-4-566

Für die Aufklärung von Serienmorden werden Profiler eingesetzt. Diese Spezialisten versuchen sich in die Psyche der Täter hineinzuversetzen und erstellen mit Hilfe von Computerprogrammen Täterprofile, die sie dann mit den Tat-Hergängen abgleichen. Sehr spannend!

DONNERSTAG, 30. JULI
MAKING OF... „AKTE X: DER FILM" *Tip*
SHOWVIEW: 352-6-950

Anläßlich des Kinostarts von „Akte X: Der Film" gibt es Hintergrundinformationen, Interviews mit den Machern und Stars sowie Facts zum neuesten Fall von Mulder und Scully.

Scully und Mulder ermitteln im Kino

SONNTAG, 9. AUGUST
DIE DRACHEN VON GALAPAGOS
SHOWVIEW: 52-5-38

Die Galapagos-Inseln sind berühmt für ihre Tier- und Pflanzenwelt. Fast alle Vögel und Reptilien gibt es nirgendwo sonst.

Sport

MITTWOCH, 22. JULI
TOUR DE FRANCE – LIVE
SHOWVIEW: 998-13-483

Jan Ullrich gewann 1997 als erster Deutscher die Tour de France, und das Team Telekom gewann die Mannschaftswertung. Diesmal wollen Jan Ullrich und Bjarne Riis den Sieg unter sich ausmachen.

Heißer Favorit: Jan Ullrich

TERMINE:
ARD, Freitag, 24. Juli, ab 14.03
12. Etappe: Tarascon-sur-Ariege – Le Cap d'Agde (222 km)
ARD, Samstag, 25. Juli, ab 13.05
13. Etappe: Frontignan-la-Peyrade – Carpentras (191 km)
ARD, Sonntag, 26. Juli, ab 13.00
14. Etappe: Valreas – Grenoble (186,5 km)
ARD, Montag, 27. Juli, ab 9.00
15. Etappe: Grenoble – Les Deux Alpes (189 km)
ARD, Dienstag, 28. Juli, ab 9.00
16. Etappe: Vizille – Albertville (204 km)
ARD, Mittwoch, 29. Juli, ab 14.03
17. Etappe: Albertville – Aix-les-Bains (149 km)
ARD, Donnerstag, 30. Juli, ab 14.03
18. Etappe: Aix-les-Bains – Neuchatel (218,5 km)
ARD, Freitag, 31. Juli, ab 14.03
19. Etappe: La-Chaux-de-Fonds – Autun (242 km)
ARD, Samstag, 1. August, ab 14.00
20. Etappe: Einzel-Zeitfahren, Montceau-les-Mines – Le Creusot (52 km)
ARD, Sonntag, 2. August, ab 12.45
21. Etappe, Finale: Melun – Paris (142 km)

SAMSTAG, 25. JULI
FORMEL 1: TRAINING
SHOWVIEW: 835-0-038

SONNTAG, 26. JULI
FORMEL 1: DER GROSSE PREIS VON ÖSTERREICH
SHOWVIEW: 857-94-046

Großer Preis von Österreich in Spielberg. Runden: 71, Distanz: 306,649 km, Kurslänge: 4,319 km. Letztes Jahr gewann Jacques Villeneuve auf Williams-Renault.

SAMSTAG, 1. AUGUST
FORMEL 1: TRAINING
SHOWVIEW: 987-1197

SONNTAG, 2. AUGUST
FORMEL 1: DER GROSSE PREIS VON DEUTSCHLAND
SHOWVIEW: 963-9-446

Großer Preis von Deutschland auf dem Hockenheim-Ring. Runden: 45, Distanz: 307,022 km, Kurslänge; 6,823 km. Voriges Jahr gewann der Österreicher Gerhard Berger auf Benetton-Renault.

FR/SA, 3./4. AUGUST
SPORTSCHAU LIVE DFB-LIGA-POKAL
SHOWVIEW: 720-4-883 / 710-8-655

3. August: 1. Halbfinale Sieger Gruppenspiel: DFB-Pokalsieger
4. August: 2. Halbfinale Sieger Gruppenspiel: Deutscher Meister

Computer

SAMSTAG, 25. JULI
COMPUTERCLUB – CLASSIC
SHOWVIEW: 404-309
http://www.wdr.de/TV/Computer-Club

1. Funkreceiver für den PC?
2. Mit LINUX ins Internet
3. Bildtelefone im Test: Kyocera, T-View 100; Alcatel 28 38

SAMSTAG, 1. AUGUST
COMPUTERCLUB – REPORT
SHOWVIEW: 121-826
http://www.wdr.de/TV/Computer-Club

1. Das „Jahr 2000"-Problem
2. Das Heinz-Nixdorf-Museums-Forum: Erfindung des Computers, Computer für Spezialisten (1950-1970), Computer für alle

SAMSTAG, 8. AUGUST
COMPUTERCLUB – REPORT
SHOWVIEW: 475-798
http://www.wdr.de/TV/Computer-Club

1. cableSat: Highspeed-Internet-Dienste über Satellit
2. Kommunaler Netzservice

SONNTAG, 26. JULI/9. AUGUST
MAXO-5
SHOWVIEW: 406-767/985-422
http://www.br-wissenschaft.de

26. Juli:
1. Warum stürzt mein Computer ab?
2. Computer-Chaos 2000: Was passiert zur Jahrtausendwende?

9. August:
1. Service-Roboter heute und morgen
2. Roboter, die Fußball spielen (als Hard- ware und Software)
3. Neuronale Netze, die lernen können

SONNTAG, 26. JULI
TERRANETC@FE
SHOWVIEW: 412-7-065
http://www.terranetcafe.de

Interaktives Fernsehen:
26. Juli:
Zu Gast sind junge Umwelt-Journalisten: Was bewegt sie, wie kamen sie dazu, was erhoffen sie sich? Außerdem Profis von „GEO", „Natur" und „Spiegel".
2. August:
Neuartige Energien: Wir haben die Alternative. Nutzen wir sie doch! Zum Beispiel Biogas, Solarenergie, Wasserkraft, Windenergie.
9. August:
Am 15. Januar 1998 begann der „Global march against Child Labour" auf den Philippinen. Eine kleine Gruppe marschiert nach Genf zur Internationalen Arbeitskonferenz, die eine Konvention gegen Kinderarbeit verfassen will.

SAMSTAG, 25. JULI
NEUES... DAS MAGAZIN
SHOWVIEW: 421-0-729
http://www.3sat.com/NEUES.htm

1. Adel verpflichtet: Ahnenforschung am PC. Prominententest mit Prinz Luitpold von Bayern
2. Urlaubsplanung am PC: Welche Vorteile bieten Last-Minute-Angebote im Internet?
3. Mit Notebook und Handy auf Reisen
4. Die neuen Telefonauskünfte im Vergleich: Welche Unterschiede gibt es?

MONTAG, 3. AUGUST
NEUES... DAS MAGAZIN
SHOWVIEW: 778-0-999
http://www.3sat.com/NEUES.htm

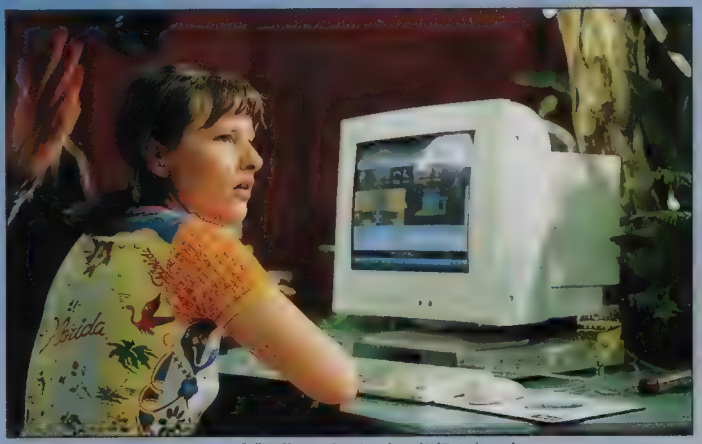
1. Das virtuelle Studium: Was ist der „virtuelle Campus", was „Telelearning"?
2. Nachhilfe am PC: Können Lernprogramme Lehrer ersetzen?
3. Lerntrainer: Wie kann man Gedächtnis und Motivation schulen?
4. Sprachen lernen via Internet

MONTAG, 27. JULI
NEUES... SPEZIAL
SHOWVIEW: 194-7-553
http://www.3sat.com/NEUES.htm

1. Ein verlassenes italienisches Dorf wird restauriert und mit Internet-Café, ISDN-Anschlüssen für Videokonferenzen, Online-Service wieder aufgebaut.
2. Wird die Verbindung von Internet und Auto bald Wirklichkeit?
3. Telefonieren übers Internet: Die Vorbereitungen für öffentliche Terminals laufen.

DONNERSTAG, 6. AUGUST
SKYROCK
SHOWVIEW: 412-5-167
http://www.skyrock.de

6. August:
Der Kunde als König: Mangelware Service beim PC-Kauf. Sonderangebote im Supermarkt: Doch wie sind Beratung und Service?
13. August:
1. Besuch bei Otto, der seine CD-ROM „Ottifanten" präsentiert
2. Die neuesten Spiele und Orientierungshilfen für die Neuerscheinungen



In der Live-Show „terranet c@fe" talken Nina Vorbrodt (Foto) und Florian Walberg im Café. Übers Internet kann sich jeder einklinken

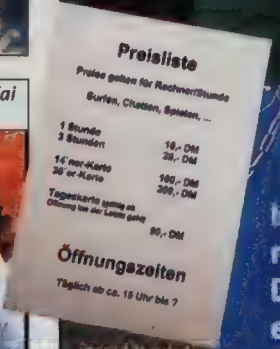
Alle Angaben ohne Gewähr

Zocken im G@me Café

Im Netzwerk spielen macht doppelt Spaß. Dafür brauchst Du kein eigenes Netzwerk. Der neue Trend heißt Game Café!

Mittwoch nachmittag in Wiesbaden: Kai geht ins Netzwerk Game Café

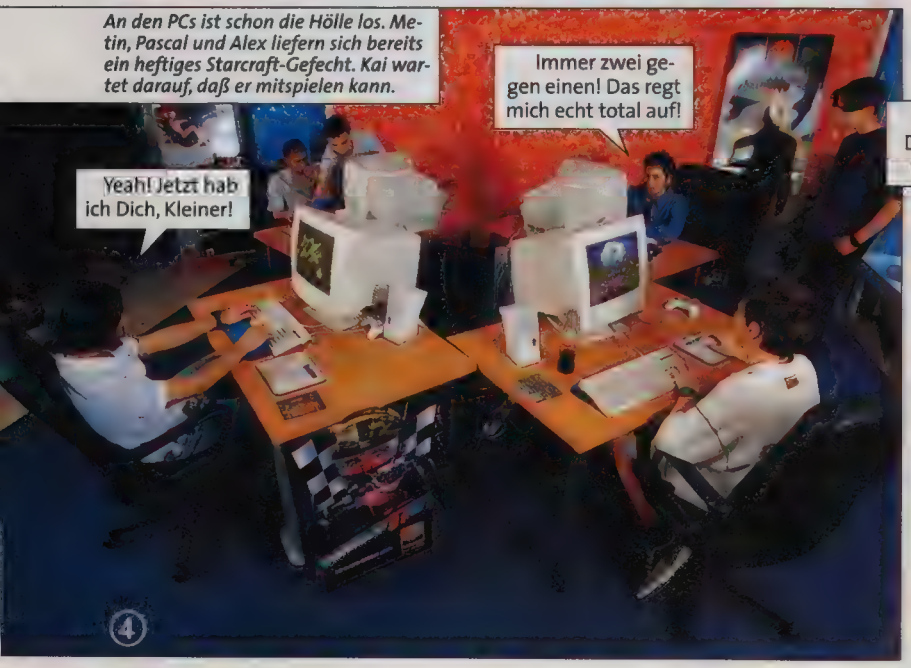
Von Café-Inhaber Karsten holt sich Kai die Spiele, die er heute spielen will



Gezahlt wird pro Stunde. Ab drei Stunden gibt es dann Rabatt.

Er bekommt Command &Conquer und Starcraft

An den PCs ist schon die Hölle los. Metin, Pascal und Alex liefern sich bereits ein heftiges Starcraft-Gefecht. Kai wartet darauf, daß er mitspielen kann.



Endlich hat Kai einen Platz ergattert. Zusammen mit seinem Freund Kai klinkt er sich ins Spiel mit ein.

Das meinen die Gäste zum Game Café:

Daniel, 16
„Hier ist die Spielatmosphäre einfach besser als Zuhause. Man kann gegen richtig viele Leute antreten und auch mal Teams bilden."

Kay, 15
„Manchmal komme ich einfach nur zum Chatten her. Dabei treffe ich mich beispielsweise mit meiner Freundin im Internet."

Pascal, 16
„Seit der Laden aufgemacht hat, bin ich täglich da, und wenn es nur mal kurz zum 'Hallo'-Sagen ist. Hier ist eben immer was los."

Kai, 16
„Ich finde es toll, daß man immer die neusten Spiele spielen kann. Da kann ich testen, ob mir ein Spiel gefällt, bevor ich es kaufe."

Alex, 14
„Wenn man mit Freunden spielt, die man kennt, ist das auf die Dauer langweilig. Im Game Café trifft man immer wieder neue Gegner."

Jeder gegen jeden oder im Team: Um Kai herum stehen Daniel, Kai, Metin und Kay (v.l.n.r.) fürs nächste Match bereit. Im Netzwerk um die Wette spielen macht irre Spaß!

Nein, niiiiiiicht!" Gegen den Großangriff der Terraner hat Pascals Protoss-Basis keine Chance. Von rechts und links dröhnen Ballergeräusche aus den Computer-Boxen. Die Spiele-Session im Wiesbadener Netzwerk-Game-Café ist in vollem Gange, als Kai, 16, zur Tür herein kommt. „He, da ist Kai!", ruft Pascal. Die beiden anderen Spieler Alex, 15 und Metin, 18 sind gerade ins Gefecht vertieft. Nichts kann sie jetzt vom Bildschirm ablenken. Kai holt sich schnell an der Theke eine CD mit dem Spiel „Starcraft" und wartet darauf, daß er ins Spiel einsteigen kann.

Seit das Netzwerk Game Café Anfang April in Wiesbaden eröffnet hat, ist es zum beliebtesten Spieler-Treff der Stadt geworden. Wenn Café-Inhaber Karsten um drei Uhr nachmittags seine Türen aufschließt, kommen die ersten Gäste direkt von der Schule ins Café. **Dann werden Multiplayer-Spiele gezockt bis spät in die Nacht – zur Zeit hauptsächlich „Starcraft" und „Forsaken" oder Klassiker wie „Command & Conquer"**. Wer will, kann an einem der zehn Pentium II PCs auch im Internet surfen oder einfach nur chatten. Die meisten kommen aber, um nach Herzenslust zu spielen.

Sich Zuhause ein eigenes Netzwerk einzurichten, ist ziemlich kompliziert. Man braucht dazu mehrere PCs, und muß eine Netzwerkkarte einbauen. Im Game Café ist das einfacher: Wer einen freien PC erwischt, kann sofort loslegen. Gespielt wird entweder über das Hausnetz oder gleich im Battlenet übers Internet.

Café-Inhaber Karsten sorgt dafür, daß immer die topaktuellen Spiele im Laden sind, und spielt auch selbst gerne mal eine Runde mit. Die Gäste sind begeistert. **„Hier kann ich neue Spiele ausprobieren, ohne daß ich sie mir gleich kaufen muß"**, meint Kai. Im Café zahlt er zehn Mark pro Stunde fürs Spielen. Ab drei Stunden gibt es Rabatt. Vielspieler wie der fünfzehnjährige Alex nehmen auch gerne die Tages- oder Wochenendkarten in Anspruch. „Einen Nebenjob braucht man da schon", erzählt Alex. „Pro Woche gebe ich etwa 50 Mark fürs Spielen aus."

Alex kommt hauptsächlich ins Game Café, um immer wieder gegen neue Gegner zu spielen. „Die kannst Du dann herausfordern und auch testen, wie gut Du selber bist." **Ab und zu setzt Karsten gemeinsam mit seinen Kollegen von Cafés in Darmstadt, Frankfurt, Kassel und Köln richtige Spiele-Turniere an**. In allen fünf Cafés wird dann gleichzeitig um die Wette gezockt. Ende Mai hieß es etwa: Wer ist der beste Starcraft-Spieler?

Karstens Game Café gehört zu einer ganzen Kette von Spieler-Treffs dieser Art. Als vor eineinhalb Jahren in Frankfurt das erste Multiplayer Café der Welt eröffnete, war Karsten als Mitarbeiter dabei. Dort bekam er die Idee, selbst einen Laden zu eröffnen – mit Erfolg. Andere Netzwerk Game Cafés sind mittlerweile in Darmstadt, Frankfurt, Kassel und Köln entstanden. „Wir wollen in jeder größeren deutschen Stadt ein Multiplayer Café aufmachen", meint Karsten. Infos zum Stand der Dinge findet Ihr auf der Webseite *www.netzwerkgamecafes.de*

INFO

Hier kannst Du im Netzwerk spielen:

Netzwerk Frankfurt
Sandweg 21
60316 Frankfurt
Tel: 069/94419350
Fax: 069/94419351

Netzwerk Kassel
Kasseler Str. 69
34266 Niestetal
Tel: 0561/5296140
Fax: 0561/5296141

Netzwerk Darmstadt
Heidelberger Str. 82
64285 Darmstadt
Tel: 06151/963290
Fax: 06151/963291

Netzwerk Wiesbaden
Bertramstr. 9
65185 Wiesbaden
Tel: 0611/1577-815
Fax: 0611/1577-814

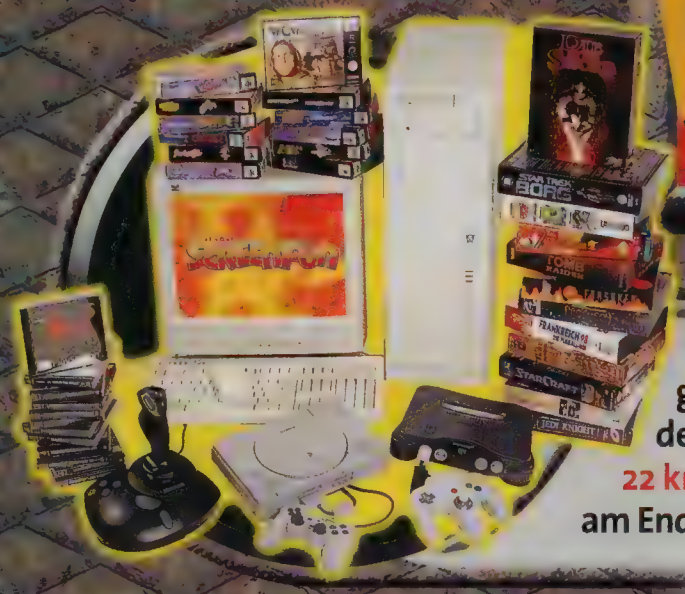
Netzwerk Köln
Christoph Str. 50-52
50670 Köln
Tel.: 0221 13 91 65 2
Fax: 0221 13 91 65 3

Stammgast Alex hat das Match souverän im Griff. Bald müssen ihm die anderen das Feld überlassen.

Am Ende des Gefechts kommt der Pizzaservice mit Party-Pizza.

Text: Christiane Strobel · Fotos: Hans-Bernhard Huber

GESUCHT: der SCRE

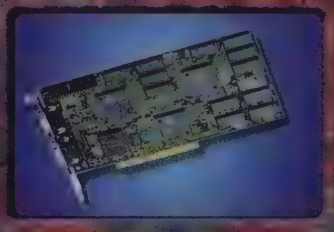


SCREENFUN startet mit dem ersten Teil des großen SCREENCHECKER-Rätsels. In dieser und den beiden nächsten Ausgaben findet Ihr insgesamt 22 knackige Fragen. Nur wer alle richtig beantwortet und am Ende richtig kombiniert, kann den Mega-Preis gewinnen!

1

Sie leben gerne in neuen Programmen. Böse Zungen behaupten, daß sie sich bei Microsoft besonders wohl fühlen. Benutzer der Programme ärgern sich über das Ungeziefer. Die wörtliche Übersetzung des englischen Fachbegriffs ist im Deutschen zweideutig und wird auch in Spionage-Geschichten verwendet. Wie heißt das deutsche Wort?

2



Voodoo-Karten sind schnell – sehr schnell!
Die neuen Voodoo2-Karten können mit ihren beiden Texturspeichern eine Menge Texturen pro Sekunde darstellen. Wieviele Texturen sind es?

3

Sie stammt aus altem englischem Adel und machte sich nicht nur als Archäologin einen Namen. Wie heißt ihr Vater mit Vornamen?

4

David Duchovny ist nicht nur Schauspieler, sondern hat einen akademischen Abschluß in Englischer Literatur. Was schreibt er in den Drehpausen in seinem Wohnwagen?

- seine Doktorarbeit
- Gedichte
- Horrorgeschichten

EN CHECKER

TEIL 1

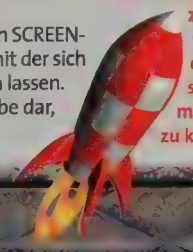
Dieser Preis wartet:

1 kompletter Spiele-PC mit Pentium-II-Prozessor und 64 MB RAM, 4 GB HD, 17-Zoll-Monitor, Grafik-, Sound- und TV-Karte, Voodoo2-Karte, 32fach-CD-Laufwerk und Joystick. Plus 1 Nintendo 64 und 1 Playstation. Zusätzlich: 1 Jahr lang jeden Monat 3 Spiele!

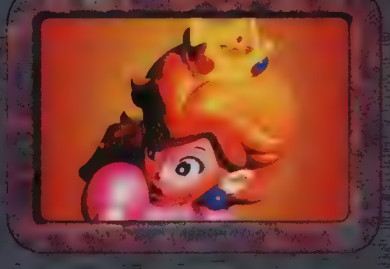
So nehmt Ihr am Rätsel teil:

- Tragt die Antworten in die weißen Felder ein und **bewahrt diese Seiten auf**.
- Erst mit dem 3. und letzten Rätselteil in SCREEN-FUN 10/98 erhaltet Ihr eine Anleitung, mit der sich **alle** Fragen zu **einer** Lösung kombinieren lassen.
- Diese Kombination stellt eine Aufgabe dar, die es **dann** auszuführen gilt.

- Schickt uns also **NICHT** die Lösungsworte aus diesem Teil, sondern wartet die nächsten zwei Ausgaben ab!
- Die Rätsel sind echt happig – versucht sie gemeinsam mit Euren Freunden zu knacken. Viel Spaß!



5

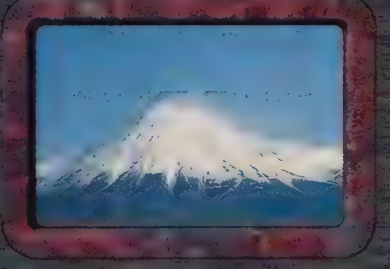


Seine Hobbys sind Prinzessinnen rauben und kleine dicke Italiener ärgern. In Japan heißt er anders als bei uns. Wie denn?

6

Die U-Boote bei Jane's gehören zu den größten. Wie lang ist das U-Boot 688(i) ? – Angabe bitte in Fuß

7



Wer im Internet etwas finden will, der braucht kompetente Helfer. Welcher von ihnen zeigt einen schneebedeckten Gipfel als Markenzeichen?

8

Was wiegen eine Playstation (ohne Kabel und Controller) und ein Nintendo 64 (ohne Kabel, Controller und Netzteil) zusammen? (Angabe in Kg)

Fortsetzung in der nächsten Ausgabe

Regenloses „FIFA 98"

Ich habe ein Problem bei der PC-Version von „FIFA 98". Wenn ich die Wetterbedingungen: Regen, Schneeregen und Schnee einstelle, regnet oder schneit es nicht. Nur der Himmel färbt sich dunkel. Ich habe in der SCREENFUN 3/98 gelesen, daß es bei der Nintendo-64-Version „richtig" regnet beziehungsweise schneit. Kann man das irgendwo einstellen?
Mathias, Bayreuth

Lieber Mathias,
leider haben es die Programmierer nicht geschafft, auf der PC-Version Regen und Schnee detailliert darzustellen. Auch bei „Frankreich 98: Die WM-Qualifikation" ist dieses Manko der PC-Version noch nicht behoben. Den Fußball-Fans, die auf Regen- und Schneefall im Stadion nicht verzichten mögen, bleibt nur die N64- oder Playstation-Version von „FIFA 98".

Der kleine Unterschied: Hinten schneit es auf dem N64, vorne zeigt die PC-Version gerade mal einen bewölkten Himmel

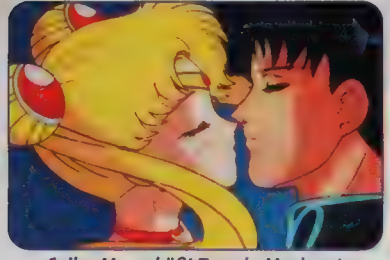
„Sailor Moon" im Internet

Ich habe vor kurzem versucht, im Internet „Sailor Moon"-Bilder zu bekommen. Dafür war ich im deutschen Fanclub und auf den internationalen Seiten. Aber ich habe keine Bilder gefunden – außer einem. Aber das konnte man nur zum Teil ausdrucken, und es stand als Überschrift noch der Name des Fanclubs drüber. Ich wollte aber Bilder ohne Überschrift und ganz druckbar. Wo finde ich solche Bilder im Internet?
Katja, Hattingen

Liebe Katja,
die offiziellen Bilder von „Sailor Moon" sind leider alle lizenziert, das heißt, Firmen haben die gesamten Nutzungsrechte für sich selbst gekauft und verkaufen nun ihrerseits die Bilder an Fanartikel-Produzenten und Zeitschriften.

Du kannst im Internet aber eine große Auswahl an Bildern finden, die handgezeichnet sind oder ohne Lizenz aus anderen Ländern stammen. Die Adresse lautet: **http://search.yahoo.com/bin/search?p=sailor+moon+pictures**

Die meisten „Sailor Moon"-Seiten haben zusätzlich Verknüpfungen zu weiteren Fan-Seiten im Internet.



Sailor Moon küßt Tuxedo Mask unter ***www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/1623/frames.html***

Gefahr durch Hex-Editor?

Können eigentlich bei der Anwendung von Hex-Codes Daten verlorengehen oder das Spiel sogar zerstört werden?
Erik, Zwöritz

Lieber Erik,
wie Du weißt, ist ein Hex-Editor ein Programm zum direkten Verändern einzelner Bytes in einer Datei. Damit läßt sich etwa die Gesundheit Deines Helden verbessern. Oder Du schanzt ihm durch das Austauschen einer Zahl alle Zaubersprüche zu. Schlimmstenfalls kannst Du durch das Verändern einer Datei das Spiel tatsächlich nicht mehr korrekt laden. Dann mußt Du es von der Original-Spiel-CD erneut installieren – die Dateien auf CDs kannst Du nicht verändern.

Bei der Neuinstallation wird aber Dein Spielstand überschrieben. Deshalb solltest Du vor jeder Anwendung eines Hex-Editors die entsprechende Datei sichern, um notfalls den alten Spielstand wiederherstellen zu können.

Übrigens: Nicht jeder Hex-Cheat funktioniert auch wirklich mit jeder Version eines Spieles. Und im Internet finden sich leider eine Menge falscher Cheat-Codes.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Aufgrund der großen Briefeflut verlosen wir noch einmal „Sailor Moon"-Lithographien. Es gibt je elfmal zwei brandneue Motive zu gewinnen! Mehr dazu steht auf Seite 130. Schickt einfach eine Postkarte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Lithos", Postfach 200221, 80002 München. Einsendeschluß ist der 19.8.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Lichtpistole für die Playstation?

Ich wünsche mir eine Lichtpistole für die Playstation. Allerdings kenne ich so gut wie keine Spiele, die von einer Lichtpistole unterstützt werden. Könntet ihr mir vielleicht eine Liste machen oder ein paar Spiele aufzählen?
Oliver, Dieblich

Lieber Oliver,
Nichtindizierte Playstation-Spiele, die man mit der Lightgun spielen kann, lassen sich an einem Finger abzählen. Derzeit gibt es nämlich nur „Judge Dredd". Weitere Spiele sind aber bereits geplant, und für Ende Juli ist „Point Blank" angekündigt. Beachte vor dem Kauf auch, daß Lichtpistolen nicht mit den schnellen, neuen 100-Hz-Fernsehern funktionieren.

Eine Lightgun wünschen sich viele Action-Fans: hier die Namco GunCon

Kampfdress, Bikini oder splitternackt? Das Begehren von Nackt-Cheats für die Eidos-Heldin spaltet die Fans

Hüpft und krabbelt Lara?

Ich habe gelesen, daß Lara auf dem Boden krabbeln und auf einem Bein hüpfen kann. Wie geht das in der PC- und Playstation-Version?
Lars, Sülzfeld

Lieber Lars,
auch hier hat ein Anruf beim Hersteller Eidos Interactive alle Hoffnungen wieder auf den Boden der Tatsachen gebracht. Lara kann nicht hüpfen oder krabbeln.

Playstation-Nackt-Patch

In SCREENFUN 6/98 habt ihr geschrieben, daß man den „Tomb Raider"-Nackt-Patch im Internet erfragen kann, aber sicher nur für den PC. Gibt es auch einen solchen Patch für die Playstation?
Michael, Weiherhammer

Lieber Michael,
Playstation-Besitzer können leider keine Spieldaten oder Speicherinhalte verändern. So haben Lara-Fans hier keine Möglichkeit, Texturen auszutauschen.

Playstation vs. Schule

Meine Eltern wollen nicht, daß ich mir eine Spielkonsole anschaffe. Sie glauben nämlich, daß eine Spielkonsole die Schulnoten verschlechtert. Mein Freund hat ein Nintendo 64, aber er ist nicht schlechter in der Schule geworden. Könntet ihr mir sagen, ob es wirklich zu einer Verschlechterung führt? Wurde es wissenschaftlich bewiesen? Druckt es bitte, weil viele junge Leute das gleiche Problem haben.
Burak, Bielefeld

Lieber Burak,
seit es Spielkonsolen gibt, wird immer wieder darüber diskutiert, ob sich eine Spielkonsole negativ auf Schulnoten auswirkt oder nicht. Das Gleiche gilt übrigens auch für Spiele-PC. Bis jetzt gibt es keine entscheidende wissenschaftliche Untersuchung darüber, ob häufiges Spielen und schulische Leistungen in einem direkten Zusammenhang stehen.

Es ist ähnlich wie bei der Diskussion ums Fernsehen. Hauptsächlich geht es dabei um die Zeit, die man vor dem Gerät verbringt. Viele Eltern fürchten, und nicht immer ohne Grund, daß andere Sachen dabei zu kurz kommen, vor allem die Hausaufgaben.

Offenbar ist das die Hauptsorge Deiner Eltern. Setz Dich am besten noch einmal mit ihnen zusammen und besprecht die ganze Sache. Vielleicht haben Deine Eltern ja auch andere Befürchtungen, die ihre Entscheidung beeinflussen. Mach' praktische Vorschläge, wie es aussehen könnte, eine Spielkonsole zu haben, ohne daß die Zeit fürs Lernen zu kurz kommt, und trefft klare Vereinbarungen.

Einsendung des Monats: Echt wütend!

Wir finden es scheiße, daß ihr Leuten eine Plattform bietet, die so notgeil sind und Lara Croft und andere Computerfiguren auf ihren Körper reduzieren müssen. Ohne Zweifel sieht Lara gut aus, aber daß ihr auch noch die Internet-Adresse herausgebt, und sei es nur zum Kleiderwechsel, finden wir unmöglich.

Nun wollen wir euch nicht allein die Schuld daran geben, daß ihr solche Briefe wie in SCREENFUN 6/98 beantwortet habt. Nein, auch den Schreibern und Erstellern der Bilder wollen wir ins Gewissen husten. Lara ist zwar nur eine Computerfigur, aber die Frau, nach der sie erstellt wurde, hängt ja auch mit ihrer Figur zusammen, und so etwas finden wir diskriminierend und frauenfeindlich. Wir sind einfach stocksauer, daß es solche Idioten gibt.
Anonym

Liebe Fans,
das Thema „nackte Lara" spaltet die SCREENFUN-Leserschaft. Die Reaktionen reichen von „supertoll" bis „echt scheiße". Habt Ihr eine Meinung dazu? Schreibt uns!

Der sechste Cheat für „FIFA 98"

Ich habe die SCREENFUN 6/98 gekauft, in der die Tricks für das PC-Spiel „FIFA 98" enthalten sind. Als ich alle fünf Tricks ausprobierte, sah ich, daß sich im Cheat-Menü noch eine freie Stelle befindet. Wie lautet der Cheat über „Crazy Balls"?
Fabian, Bernburg

Lieber Fabian,
der gewünschte Cheat heißt **ur1ofus**. Achte beim Eingeben auf die Kleinschreibung und die Zahl 1 (nicht der Buchstabe „l"). Wenn Du diesen Cheat im Editor unter „Spieler bearbeiten" eingibst und „Enter" drückst, kannst Du die „Invisible Wall" auswählen.

Diese „unsichtbare Mauer" sorgt dafür, daß die Seitenlinien durch eine Bande ersetzt werden, die den Ball künftig im Spielfeld hält – der Ball springt immer wieder dorthin zurück!

Mit ***ur1ofus*** *sorgt Ihr in „FIFA 98" dafür, daß der Ball nie mehr ins Aus geht!*

„Indiziert" für Profis

Was bedeutet es, wenn ein Computerspiel als „indiziert" bezeichnet wird?
Maurice, Berlin

Lieber Maurice,
„indiziert" heißt, daß ein Computerspiel auf die „Liste jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte" gesetzt ist. Eine Indizierung kann nur die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in Bonn auf Antrag von Jugendbehörden vornehmen. Jugendgefährdend sind aufgrund des „Gesetzes über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte" vor allem unsittliche, verrohend wirkende, rassistische oder den Krieg verherrlichende Inhalte. Das gilt nicht nur für PC-Spiele, sondern auch für Videos, Zeitschriften oder Bücher, die ebenfalls auf den „Index" kommen können.

Die Konsequenzen der Indizierung sind: Wer indizierte Spiele Jugendlichen zugänglich macht, überläßt, anbietet oder vorführt, macht sich strafbar. Ein indiziertes Spiel darf auch nicht beworben, im Versandhandel verschickt oder an Kiosken verkauft werden. Erlaubt ist lediglich ein Verkauf an Erwachsene – aber auch nur dann, wenn das Spiel keinen strafbaren Inhalt hat, etwa gewaltverherrlichend ist.

Die schönsten Spiele-Bilder

Gibt es denn ein Grafikprogramm, in dem von allen möglichen Spielen – wie zum Beispiel „Tomb Raider" oder „Tekken 3" – Bilder zum Weiterbearbeiten enthalten sind, so wie ich sie in der SCREENFUN immer gedruckt sehe?
Phillipp, Neumünster

Lieber Phillipp,
die Artworks, die Du meinst, also gerendete Grafiken der Spielecharaktere und Hintergründe aus den Spielen, gibt es leider noch nicht in solchen Sammlungen, wie Du sie suchst. Die einzig ergiebige Quelle dafür ist das Internet.

Dort findest Du meistens bei den Herstellern Artworks und Screenshots von den aktuellen Spielen. Auch wir bieten Euch immer wieder neue Artworks in unserer Postergalerie in AOL, Kennwort SCREENFUN. Einfach hinsurfen!

BRAVO SCREENFUN

An alle Leserinnen und Leser!

Eure Meinung ist uns wichtig. Wenn Ihr Anregungen habt, was BRAVO SCREENFUN besser machen kann: Schreibt uns. Wenn Ihr Eure Meinung loswerden wollt: Schreibt uns. Und wenn Ihr Fragen zu Spielen, Hard- oder Software habt: Schreibt uns. Unsere Adresse:

Redaktion BRAVO SCREENFUN
Stichwort: „Leserpost"
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

oder schickt eine E-Mail an die folgende Adresse:
Screenfun1@aol.com

Das SCREENFUN-Team beantwortet alle Eure Briefe! Briefe, die wir hier abdrucken, müssen wir leider manchmal kürzen. Ein Hinweis für Cheater: Wir können kein Honorar für Eure Spiele-Tips bezahlen, freuen uns aber immer über Zusendungen!

Mega-Memory-Card

Ich will mir eine Memory Card mit 360 Blocks kaufen, ist das sinnvoll? Wie funktioniert eine so große Speicherkarte?
Stefan, Walldorf

Lieber Stefan,
Konsolen können immer nur eine bestimmte Anzahl an Blocks, also Speicherplätzen, auf einer Memory Card ansprechen. Um diese Zahl zu erhöhen, wird einfach ein Schalter in die Memory Card eingebaut. Dieser schaltet zwischen Blocks hin und her und stellt so der Konsole immer nur die Anzahl an Speicherplätzen zur Verfügung, die sie gleichzeitig verarbeiten kann.

Allerdings ist diese Technik noch nicht ganz ausgereift. Es gibt immer wieder Probleme mit großen Memory Cards, und die kompletten Spielstände gehen verloren. Zum derzeitigen Zeitpunkt empfiehlt sich immer noch die Anschaffung mehrerer „normaler" kleiner Memory-Cards. Obwohl diese insgesamt etwas teurer sind, bewahrt der sicherere Speicher vor unnötigem Ärger.

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen der SCREENFUN 6/98. Auch diesmal gibt's wieder eine Menge toller Preise zu gewinnen: Schaut in unseren Jackpot auf Seite 130!

Herzlichen Glückwunsch!

Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit den Gewinnen.

Stichwort: „Brennen"

1 voll ausgerüsteter Multimedia-PC mit eingebautem CD-Brenner
Dennis Wilhelmsen, Kiel

Stichwort: „Computercamp"

13 Tage Urlaub im Computercamp „Cyberstation 2000" in Obertauern
Michael Gerrity, Erlangen

Stichwort: „DJ"

1 Soundkarte EWS64 S
Philipp Masal, Friedberg

Stichwort: „Chartskarte"

1 Nintendo 64 und 3 Spiele eigener Wahl
Christoph Leichtle, Unterroth

Stichwort: „Charts 6"

je 1 Spiel eigener Wahl
Tulif Dobler, Villmergen
Andreas Dörsch, Haundorf
Dag Freudenhammer, Jevenstedt
Gerhild Gaigl, Glauburg
Daniel Gerne, Kusterdingen
Eduard Kamerer, Engen
Torben Quickert, Wildeshausen
Marco Mindermann, Walsrode
Christian Pahl, Eisingen
Fabian Schönherr, Weingarten

Stichwort: „Parasite Eve"

1 umgebaute Sony Playstation und 1 japanisches Spiel „Parasite Eve"
Mirko Wenzel, Lichenberg

Stichwort: „Funsport"

1 Paar Inline-Skates „Oxygen Softmaster"
Christine David, Frankfurt a. M.

Stichwort: „Fußball"

je 1 adidas-WM-Fußball
Carlos Hirsch, Prosterath
André Michel, Budenbach
Moritz Ritter, Cölbe

Stichwort: „Fun 6"

je 1 Nintendo 64
Stefan Esser, Stolberg
Thomas Irtenkauf, Straelen
Dennis Mink, Reichenbach
Ira Petersen, Hohenahr
Rene Stiller, Berlin

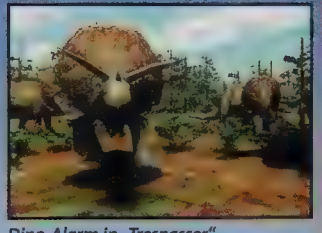
Stichwort: „Sailor Moon"

je 1 „Sailor Moon"-Rucksack
Sabine Burger, Schwandorf
Sandra Buske, Grapzow
Mike Knoblich, Rodach Heldritt
Annika Meyer, Bremen
Kostadinka Nakova, Au i. d. Hallertau
Julia Päseler, Dresden
Jennifer Schimanski, Hasloh
Stefanie Schrum, Tellingstedt
Markus Strobel, Frankfurt/Main
Sebastian Weiler, Neustadt

je 1 „Sailor Moon"-Doku-Mappe
Charlotte Bayer, Gescher
A. Fessel, Nottuln
Silke Friderici, Wuppertal
Sandra Greim, Lohr/Main
Michael Lüer, Calau
Kathi Mathea, Eichenzell
Dimitra Roannu, Wuppertal
Wolfgang Rohde, Lunden
Stefanie Schmid, Uffenheim
Stefanie Stolzki, Spohla

BRAVO SCREENFUN 9/98 Vorschau

Heizt mächtig ein: „Godzilla"


Dino-Alarm in „Trespasser"

Es kommt doch auf die Größe an: Trash-Monster „Godzilla" startet seinen Großangriff auf deutsche Kinos ● Und noch'n Dino: In „Trespasser" gibt's „Jurassic Park" zum Nachspielen ● Was kommt nach „Final Fantasy VII"? Wir nehmen Rollenspiele für Playstation, Nintendo 64 und Saturn unter die Lupe ● Ab zum Kiosk, denn:

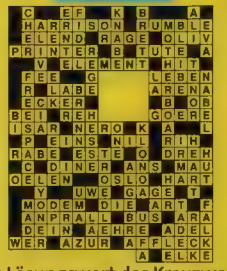
Das Heft 9/98 erscheint am 19.8.98

AUFLÖSUNGEN

VON SEITE 129

Gillian Anderson

VON HEFT 7/98



Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 7/98 lautet „ARMAGEDDON".

FUN 5 X N64 ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels schicken, verlosen wir fünfmal je ein **Nintendo 64**.
Sendet Eure Lösung auf einer Postkarte an:
BRAVO SCREENFUN, Stichwort: „Fun 8", Postfach 200221, 80002 München.
Einsendeschluß ist der 19.8.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ein Mann paddelt wie wild im Wasser herum und brüllt immerzu: „HELP! HELP! HELP!". Da kommt ein Passant vorbei, schüttelt den Kopf und brüllt zurück: „Du hättest statt Englisch lieber Schwimmen lernen sollen!"

Ein Jäger schreit seinen Kollegen während einer Jagd an: „Sind Sie wahnsinnig! Sie haben soeben meine Frau erschossen!"
„Oh, ich bitte vielmals um Verzeihung", antwortet der Beschuldigte, „wenn Sie sich bedienen möchten – meine Frau steht an der dritten Eiche da drüben."

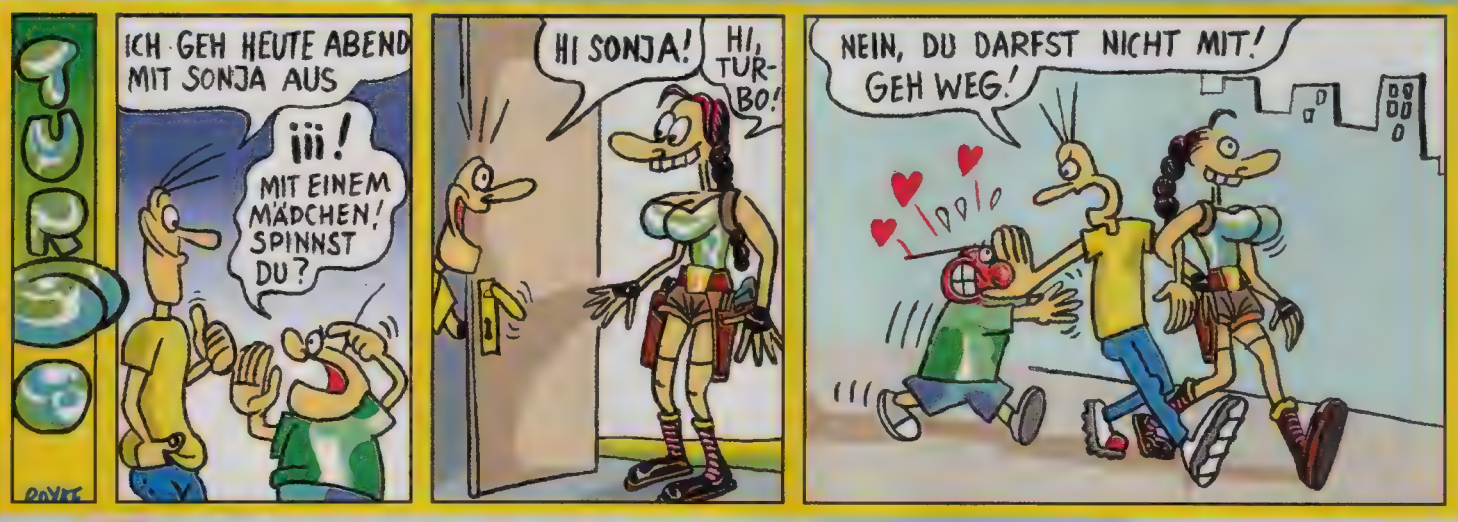
„Sag mal, Peter, warum bewirfst du denn den Jungen da drüben mit Steinen?" „Darf nicht näher rangehen - er hat Keuchhusten..."

Weihnachten im Irrenhaus: Als der Weihnachtsmann zu den Irren kommt, sagt er: „Wer mir ein kurzes Gedicht aufsagt, bekommt ein kleines Geschenk. Wer ein langes Gedicht aufsagt, bekommt ein großes Geschenk." Kommt der erste an und stammelt: „Hheleimmaam". Sagt der Weihnachtsmann: „Und wer mich verarschen will, kriegt gar nichts!..."

Mutter und Kleinkind sitzen am Frühstückstisch. Das Kind nörgelt: „Mutti, das Ei schmeckt nicht!" Die Mutter genervt: „Hör auf zu meckern und iß!" 3 Minuten später fragt das Kind: „Mutti...? Muß ich den Schnabel auch mitessen?"

Das Luxustraumschiff passiert eine kleine abgelegene Insel im indischen Ozean. Eine heruntergekommene Gestalt in zerfetzten Lumpen fuchtelt wild mit den Armen und versucht offensichtlich, mit allen Mitteln auf sich aufmerksam zu machen...
„Was hat der denn?" fragt ein Passagier den Kapitän. „Ach nichts, der freut sich immer so, wenn wir hier vorbeikommen..."

Filmheld: ...Cage	Bewohner der Grünen Insel	Renn-schlitten / Kniegelge (Kurzwort)		Film: ... Weapon 4	Rauch-fang		Was ist auf dem Bild?		Italienische Währung (Mz.)	Schreit-vogel		Erkältungs-krankheit		größeres Binnen-gewässer	Metall in Form ein. dünnen Platte
							aufgebraucht					Abk.: Universal Serial Bus			
Zweig des Weinstocks					Kranken-pfleger (Kurzwort)				4	von Wasser umgebenes Land					
			engl. Artikel				Anwendungstrick, Kniff					Aufguß-getränk / Stillstand			
Heizstoff	Spiel: Banjo-...		Heil-verfahren		poetisch: Biene	englisch: Auge / ugs.: nein		13		Lebens-bund				Sänger-gruppe	
Rausch-gift															9
kurz für: zu der		Laub-baum / Zeit-meßgerät									Farm mit Viehzucht in Nord-amerika		... Nature		Film-komiker: Leslie ...
ungekocht				Mittel gg. Körpergeruch (Kurzwort)		spanischer Ausruf					Olaf ... (Fußballspieler)				
			neues Speicher-medium	6							starkes Seil	Kanton der Schweiz			
	10			Zeit-alter	Fisch-fett, Fischöl		schnell, flink	ugs.: Spaß, Vergnügen		engl. Männerkurzn. / Einspruch				Radio und Fernsehen: direkt	
oberer Rand eines Schiffes		Elternteil / Gedichtgleichklang						erste, von Gott geschaffene Frau				... Saints / Wacholderschnaps			
			1			förmliche Anrede		Schulurkunde							
Fußballclub von Bremen	völlig, vollständig		zoolog. Unterart / Benzinbehälter		2				Froschlurch		gefrorenes Wasser		Abk.: Verbergänzung / einfältig, treuherzig	11	
berühmtes gesunkenes Schiff							8	Fähigkeit, etwas zu leisten							12
Kosename für die Großmutter				altes deutsches Gewicht	vorher, früher					Längenmaß in Großbritannien		Spiel: ... Raider		Mariah ...	Frauengewand
Spiel: Heart of ...		Fuge, Falz / laute Äußerung				im Tabakrauch enthaltener Stoff	Eingabegerät für Spiele								
								Garnitur			länglichrund		3		
		7	Abk.: Zahlungseinheit			äußerst, übertrieben							Kfz-Z.: Reckling-hausen		
Leichtmetall (Kurzwort)	hoher Adliger, Landesherr							englischer Männerkurzname		5	dickflüssige Kindernahrung				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Abkürzung: Yard		



Auswahl: Christian Müller · Foto: Klaus Börner · Comic: Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 7/98 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 127

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD

Da nimmt Leslie Nielsen in „Sehr verdächtig" aber einen großen Schluck. Wer ganz genau hinschaut, kann sieben Unterschiede entdecken. Findest Du sie?

DAS KLEINE SMILEY-LEXIKON

Im Chat werden oft seltsame Satzzeichen verwendet:
Das sind Symbole, die sich User, also Computerbenutzer, einfallen lassen, um nicht immer gleich einen ganzen Satz schreiben zu müssen. Die Smileys für Fortgeschrittene sind für besondere Bemerkungen gedacht.
Noch ein kleiner Tip: Wenn Ihr den Kopf 90 Grad nach links neigt, könnt Ihr die Smileys besser erkennen - oder dreht einfach das Heft ;-)

BASICS:

:-)	Der positive Standard-Smiley für Zustimmung etc.
:-(	Negativer Smiley für alles, was nicht gefällt
;-)	Die letzte Bemerkung ist eher augenzwinkernd gemeint

FORTGESCHRITTENE:

(-:	User ist Linkshänder
:*)	User ist betrunken
%-)	User starrt seit 15 Std. auf seinen Monitor
8-)	User ist Brillenträger
8:-)	User ist ein kleines Mädchen
:-)-8	User ist ein großes Mädchen
:-7	User hat gerade eine sehr fiese Bemerkung gemacht
:'-(	User weint
:'-)	User lacht sich tot
:-#	User hat eine Spange
:^)	User hat eine gebrochene Nase
-:-)	User ist ein Punk
%-6	User ist gehirntot
	User ist unsichtbar
:-:	User ist ein Mutant

Unbestätigten Berichten zufolge soll Lady Diana entgegen ersten Meldungen nicht S-Klasse, sondern A-Klasse gefahren sein. Offen bleibt weiterhin die Frage, wie der Elch in den Tunnel kam.

Was sagt ein Mercedes A-Klasse Fahrer, wenn er sein Wagen zur Autowäsche bringt?
Waschen – Legen – Fönen.

Zwei Ärzte treffen sich auf dem Friedhof. Grüsst der eine: „Na Kollege, auch bei der Inventur?"

„Na, dein Husten hört sich ja schon viel besser an!" „Kein Wunder, ich übe ja auch Tag und Nacht!"

Zwei stolze Mütter fahren ihre Sprößlinge spazieren. Sie stellen fest, daß die Babys am gleichen Tag geboren wurden. „Meine Sylvia hat heute ihr erstes Wort gesprochen", meint die eine Mutter stolz. Da richtet sich das zweite Baby auf und fragt: „Und was hat die Kleine gesagt?"

„Herr Doktor, ich habe jeden Morgen um 7 Uhr Stuhlgang!"
„Ja, aber das ist doch sehr gut!"
„Aber ich stehe doch erst um halb 8 auf!"

Ein Junge und ein Mädchen werden geboren und fliegen mit dem Storch über Land an ihren Bestimmungsort. Sagt der Junge: „Du, kommst du auch zur Welt?"
„Na glaubst du vielleicht, die haben mich als Stewardess mitgeschickt ?"

Fritzchen guckt sich den neuen Pelzmantel seiner Mutter an und seufzt: „Wie muss das arme Vieh gelitten haben, ehe du diesen Mantel bekommen konntest!"
Zürnt die Mutter: „Ich verbiete dir, so von deinem Vater zu reden!"

Die Marine nimmt jetzt bevorzugt Nichtschwimmer in Dienst. Warum? Na, weil die im Ernstfall die Schiffe länger verteidigen!

„Vor zwei Wochen", erzählt Uschi ihrer Freundin, „habe ich die Verlobung mit Karl aufgelöst. Und seitdem ist er jeden Tag betrunken."
„Donnerwetter", ruft Claudia, „feiert der aber lange!"

Rudi haut dem Peter eine runter. Peter: „War das jetzt Ernst oder Spaß?"
„Ernst!"
„Dein Glück! Denn in diesen Dingen verstehe ich keinen Spaß!"

Treffen sich zwei Milchtröpfchen - sagt das eine kess: „Na, wie wär's mit uns beiden ??"
Darauf traurig das andere: „Tut mir leid, ich bin schon pasteurisiert"

Arzt zum Patienten: „Warum rennen Sie denn aus dem OP-Saal hinaus??"
Patient: „Die Schwester hat gesagt: „Regen Sie sich nicht so auf, das ist nur eine einfache Blinddarmoperation. Sie werden es schon schaffen!"
Arzt: „Und was ist daran schlimm?"
Patient: „Sie hat es nicht zu mir gesagt, sondern zum Chirurgen"

JACKPOT

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Ein Berg von tollen Preisen: Im Jackpot warten jede Menge Gewinne auf Euch. Schickt für die Teilnahme an einer Verlosung jeweils eine Postkarte mit dem angegebenen Stichwort an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort: ..., Postfach 200221, 80002 München Einsendeschluß ist 19.8.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

...ausgerüsteter Spiele-PC mit 3Dfx-Karte

Seite 23

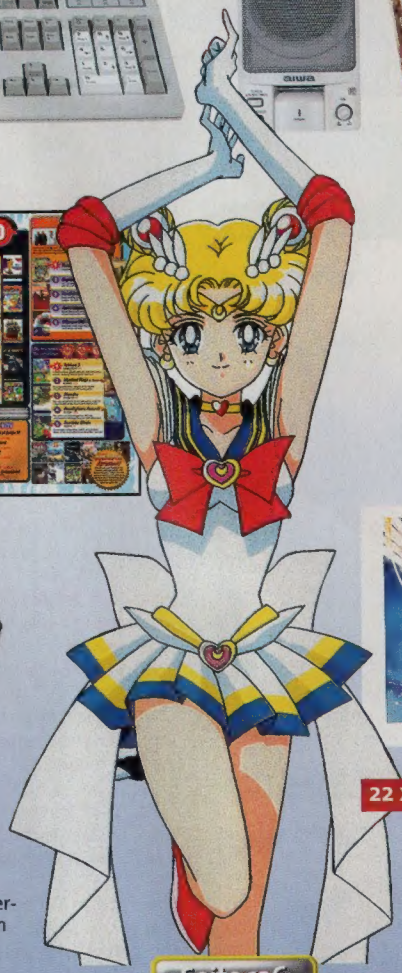
Mit SCREENFUN zum Spielvergnügen der Spitzenklasse: Wir verlosen einen kompletten PC mit Grafikkarte, 17-Zoll-Monitor, Pentium 233 MMX mit 32 MB RAM, 2 Gigabyte-Festplatte und Matrox Millennium 4 MB. Zusätzlich ein 24fach-CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster 16 und Joystick. Schreibt unter dem Stichwort **„Spiele-PC"**.

Fotos: Michael Kayser (3), Xaver Rohrmüller (2)

10 x ein Spiel eigener Wahl

Alle Einsender, die uns ihre Top-5-Spiele verraten, nehmen an der Verlosung von zehn Spielen (nach Wahl) teil. Das Stichwort heißt **„Charts 8"**. Die aktuellen SCREENFUN-Charts findet Ihr auf den Seiten 24 und 25.

Seite 25



CeBIT HOME

1 x CeBIT Home zum Nulltarif, 5 x Microsoft-Entertainment-Produkte

Auf der CeBIT Home im Rampenlicht stehen und dazu noch fünf Microsoft-Spiele Deiner Wahl gewinnen: Wer in Hannover bei „Star & Spiele" dabei sein möchte – auf Seite 23 steht im Artikel „Umsonst auf die CeBIT Home", mit welchen Angaben Ihr die Reise und zum Beispiel „Age of Empires" gewinnen könnt. Schreibt unter dem Stichwort **„CeBIT Home"**.

Seite 23

5 x Nintendo 64

Seite 128

„FIFA 98" oder „Mario Kart 64" spielen – auf der eigenen Konsole echt cool. Wir verlosen unter den Einsendern der richtigen Lösung unseres Fun-Rätsels fünf N64. Schreibt unter dem Stichwort **„Fun 8"**.

22 x „Sailor Moon"-Lithographien

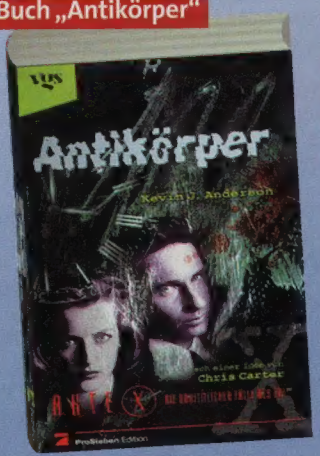
Auch diesen Monat verlosen wir für alle Fans der japanischen Kult-Serie „Sailor Moon" wieder 22 hochwertige Farblithographien – zwei brandneue Motive, jedes elfmal. Wer mitmachen will, schickt eine Postkarte mit dem Stichwort **„Lithos"**.

Seite 126

5 x handsignierte Buch „Antikörper"

„Akte X" mal ganz anders: Statt im Film oder TV sind Scully und Mulder diesmal die Hauptpersonen im Buch „Antikörper" von Kevin J. Anderson. Wir verlosen fünf Bücher, die von Kevin J. Anderson handsigniert wurden. Das Stichwort lautet natürlich: **„Antikörper"**.

Seite 119



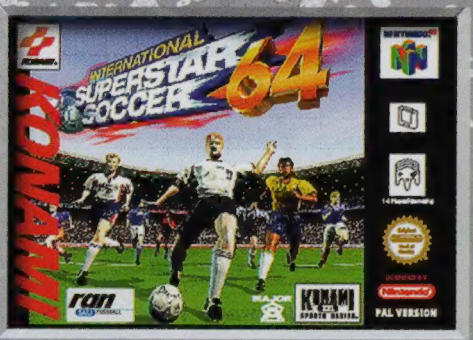
5 x „X-Files"-Packages – mit jeweils 1 T-Shirt, 1 Cap und 1 Schlüsselanhänger

Am 6. August ist es endlich soweit: „Akte X: Der Film" kommt ins Kino. Unter den Fans der Serie mit Dana Scully und Fox Mulder verlosen wir das passende Outfit: 5 Packages mit je einem T-Shirt, Käppi und Schlüsselanhänger. Schreibt einfach unter dem Stichwort **„Akte X: Der Film"**.

Seite 113

Die Preis-Offensive!

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



DM 99,95*

DM 49,95*

NINTENDO 64 · PlayStation · präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL · KONAMI XXL SPORTS SERIES · KONAMI

WWW.KONAMI.COM

Unverbindliche Preisempfehlung. (incl. MwSt.)

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. SCS-PRO (NO 8304) is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unbefugtes Kopieren, Übertragen oder Weiterverbreiten dieser Anzeige ist strengstens verboten.

9 gute Gründe,

anderen in den Arsch zu treten:

ÜBER 50 UNTERSCHIEDLICHE LUFT-, LAND- UND AMPHIBIENEINHEITEN

INTERAKTIVE TERRAINS

BIS ZU 8 SPIELER MULTIPLAYER-FÄHIG

INGAME-KONSTRUKTION VON EINHEITEN

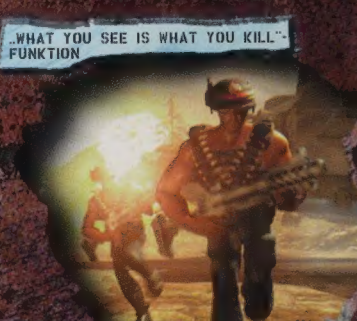
3 VERSCHIEDENE RASSEN

51 NON-LINEARE EINZELSPIELERMISSIONEN

KOMPLETTE MISSIONS-, KI- UND MULTIPLAYER-EDITOREN

WEITERENTWICKELTES WAYPOINT SYSTEM

„WHAT YOU SEE IS WHAT YOU KILL"-FUNKTION



„51 EINSÄTZE, DIE SELBST GESTANDENE ECHTZEIT-STRATEGIE-EXPERTEN EINIGE WOCHEN BESCHÄFTIGEN DÜRFTEN."
(PC GAMES 7/98)

„SCHON DIE SPIELBARE BETA-VERSION BESTACH DURCH EINE SEHR GUTE SPIELBALANCE UND SPEKTAKULÄRE OPTIK, SO DASS SIE SICH AUF MEHR ALS EINEN GEHEIMTIP FREUEN DÜRFEN."
(PC ACTION 5/98)

„DIE COMPUTER-KI GEHÖRT ZUM BESTEN, WAS DAS GENRE ZUR ZEIT ZU BIETEN HAT."
(PC ACTION 6/98)

„ZUM ERSTEN MAL HATTE ICH BEI EINEM ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL WIRKLICH DEN EINDRUCK, DASS DIE COMPUTERGEGNER (...) JEDE KLEINE SCHWÄCHSTELLE ERBARMUNGSLOS AUSNUTZEN."
(PC ACTION 6/98)

PC ACTION GOLD

KROSSFIRE

KKND 2

DIE LETZTE GROSSE HERAUSFORDERUNG.

Enthält PC Karte

Melbourne House

INFOGRAMES DEUTSCHLAND